SPECIAL 84 PAGES

INCLUS : "PLANETARY PREVIEW", 8 pages de BD inédites

tsc
#29
28 F
208 FB
CAN$6.50
DOM:33 F
NOVEMBRE 2000
Cover 1/2
www.comicbox.com

COMIC BOX

AVEC 2 POSTERS !
TOMB RAIDER par Joe Jusko
ET
STEAMPUNK par Chris Bachalo

DANGER GIRL sur Playstation

CROSSGEN Arrive en France !

Les X-MEN en Douze sur Douze

TOMB RAIDER

Lara Croft fait parler la poudre...nous faisons parler Dan Jurgens, son scénariste !

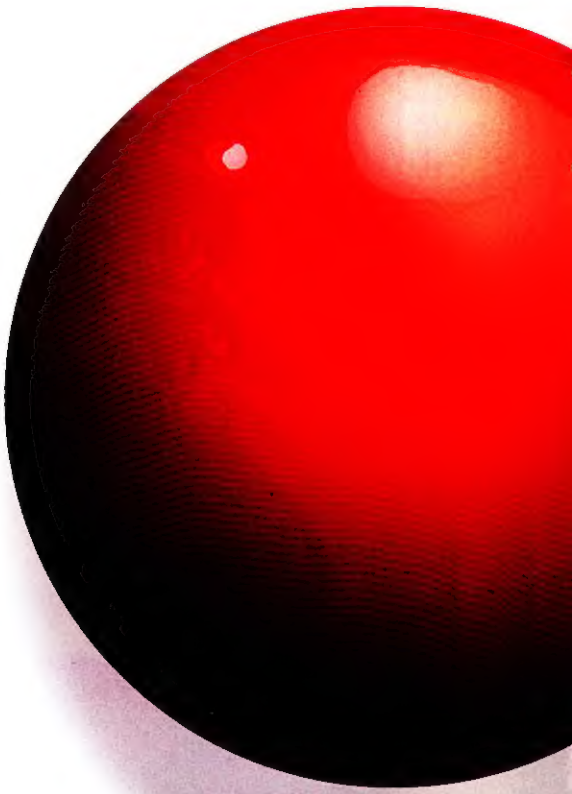
SUPPLÉMENT BD EXCLUSIF : "RISING STARS#0" par Straczynski & Cha

COMIC BOX
29
M 5702 - 29 - 28,00 F

TOP COW
J. Michael Straczynski's
RISING STARS
www.topcow.com
image
#0
STRACZYNSKI
CHA
FRANK
GORDER
LIVESAY
LIQUID
EVANS
DREAMER
COMIC BOX
EDITION SPECIALE
FRANK LIVESAY
semic
COMICS

UNE CRÉATION DE
J. MICHAEL
STRACZYNSKI

COUVERTURE : GARY FRANK, LIVESAY AND BRETT EVANS
PIN-UP : CHRISTIAN ZANIER, LIVESAY AND MATT NELSON



TOP COW PRODUCTIONS, INC.

DESIGN: PETER STEIGERWALD
AVEC : ANNIE SKILES
PRODUCTION : NICHOLAS CHUN
AVEC : ALVIN COATS, MANNY SKILES ET RAFAEL DUFFIE

MARC SILVESTRI : CHIEF EXECUTIVE OFFICER
DAVID WOHL : PRESIDENT OF PUBLISHING
MATT HAWKINS : PRESIDENT OF PUBLISHING/ EDITOR IN CHIEF
PETER STEIGERWALD : VP OF PUBLISHING AND DESIGN
RENAE GEERLINGS : MANAGING EDITOR
SONIA IM : DIRECTOR OF LICENSING
FRANK MASTROMAURO : DIRECTOR OF SALES AND MARKETING
VINCE HERNANDEZ : DIRECT SALES MANAGER
NICHOLAS CHUN : CLOWNIN' PRODUCTION MANAGER
ALVIN COATS : SPECIAL PROJECT COORDINATOR

RISING STARS™ Vol. 1, #0.
EDITION COMIC BOX, NOVEMBRE 2000, publié par TSC sous licence de Top Cow Productions, Inc. Originel-
t publié par Image Comics en Juin 2000. RISING STARS™ son logo et tous les per-
es associés sont ™ & © 2000 J. Michael Straczynski et Top Cow Productions Inc. ALL
RESERVED. Any similarities to persons living or dead is purely coincidental. With the
of advertising and/or review purposes, none of the contents of this book may be reprinted
without the express written consent of J. Michael Straczynski and Top Cow Productions
X est une marque déposée de TSC SARL. © 2000 TSC SARL pour la traduction française.
ATUT A COMIC BOX n°29 -
TRE VENDU SEPAREMENT.

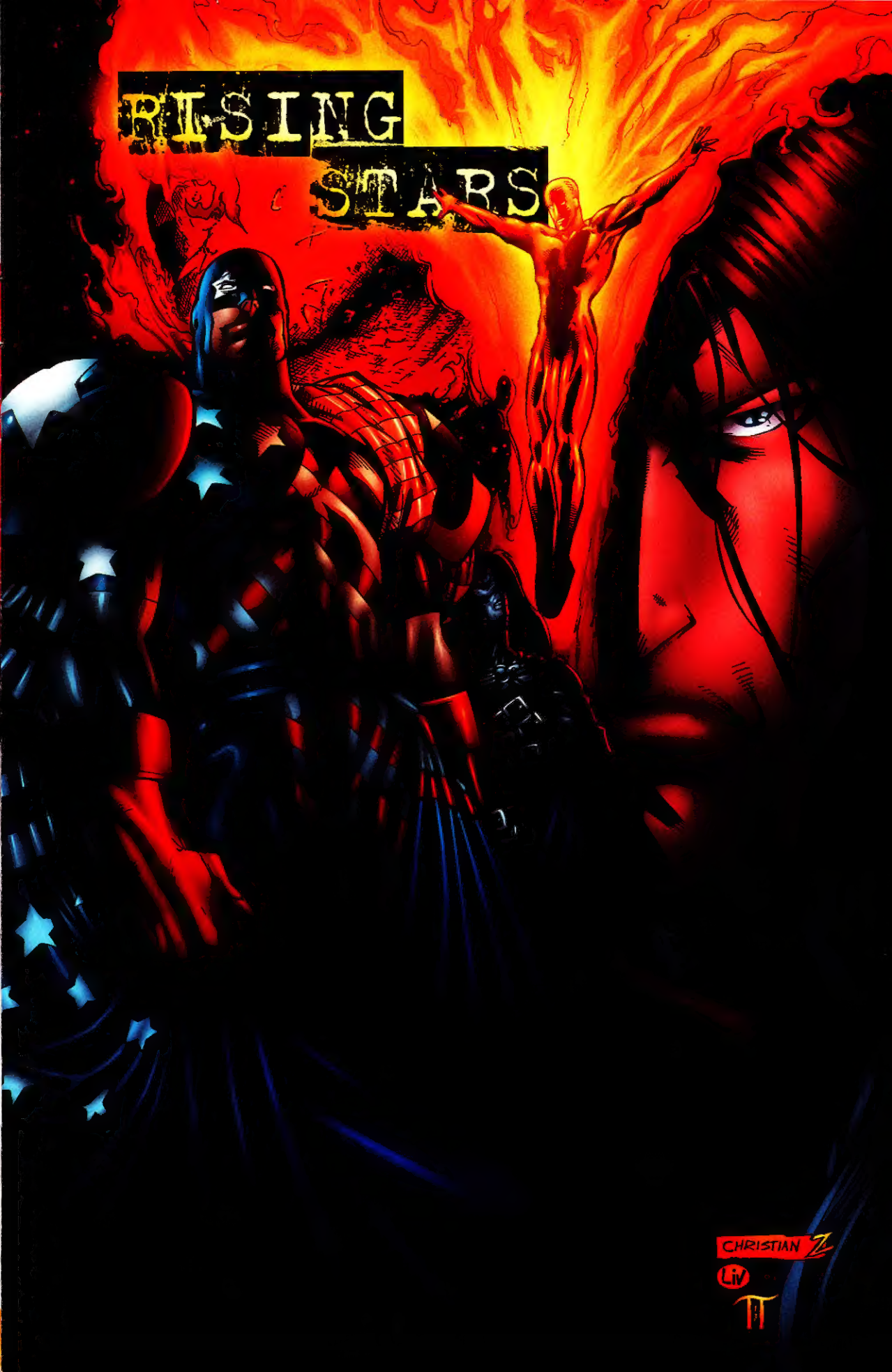
tsc presse

COMIC BOX

TRADUCTION : CÉCILE DELUC
LETTRAGE : IZOD

FABRICE SAPOLSKY : DIRECTEUR DE PUBLICATION/RÉDACTEUR EN CHEF
LISE BENKEMOUN : RÉDACTRICE EN CHEF ADJOINTE
DAVID BJAI : RESPONSABLE TECHNIQUE

RISING STARS
EST PUBLIÉ EN FRANCE PAR SEMIC S.A.
REMERCIEMENTS : THIERRY MORNET, CHRISTINE JENSEN, SONIA IM, MATT HAWKINS.


RISING
STARS
CHRISTIAN Z
LIV

CRÉATEUR/SCÉNARISTE : *J. Michael Straczynski*
DESSINS : *Ken Cha* ENCRAGE : *Jason Gorder* COULEURS : *Liquid!*
ASSISTANTE ÉDITION USA : *Sonia Liu* ÉDITION USA : *David Wohl*
ÉDITEUR : *Renae Geerlings* ÉDITEUR EN CHEF : *Matt Hawkins*
DESIGN : *Dreamer Design*

REMERCIEMENTS À : *Dave Finch* *(pour ses dessins page 66)*
ET À : *Livesay* *(pour son encrage page 66)*

LA NUIT OÙ C'EST ARRIVÉ. LA NUIT OÙ IL EST VENU. LA NUIT OÙ LE CIEL A BRÛLÉ. NOUS PENSIONS QUE NOUS AVIONS ÉTÉ TOUCHÉS PAR LE DOIGT DE DIEU.
NOUS ÉTIONS SI IMPRESSIONNÉS, SI BOULEVERSÉS, QUE NOUS AVIONS OUBLIÉ DE DEMANDER :
QUEL DOIGT ?

J.Michael Straczynski's
Rising Stars

PERSONNE NE VOULAIT DU POUVOIR. MAIS ON NE NOUS A RIEN DEMANDÉ. TOUS LES FOETUS FURENT AFFECTÉS QUAND L'ÉCLAIR S'ABATTIT.
CLASS OF 1986
LE POUVOIR N'ÉTAIT PAS LE MÊME POUR TOUT LE MONDE, IL ÉTAIT FORMÉ ET FAÇONNÉ PAR NOS PROPRES PERSONNALITÉS. DE MÊME QUE NOUS ÉTIONS FORMÉS PAR LE POUVOIR.
L'UN POUVAIT VOLER. L'AUTRE POUVAIT PRENDRE L'APPARENCE DE N'IMPORTE QUI. L'UN POUVAIT SÉDUIRE, L'AUTRE CONVAINCRE.
NOUS POUVONS COURIR PLUS VITE QUE N'IMPORTE QUI D'AUTRE ; TOUT CONTRÔLER, NOUS TRANSFORMER, NOUS ADAPTER.
OU BRÛLER.

PERSONNE NE VOULAIT DU POUVOIR.
NI SANCTUARY, ET SON SECRET.
NI CHANDRA, QUI TROUVAIT DANS LE MIROIR TOUT CE QU'ELLE AVAIT TOUJOURS DÉSIRÉ, EXCEPTÉ L'AMOUR.
NI MATTHEW, QUI CROYAIT À TOUT ÇA, DE BOUT EN BOUT. IL ÉTAIT LE MEILLEUR D'ENTRE NOUS, BIEN QUE NOUS N'EN AYONS PRIS CONSCIENCE QUE TROP TARD.
NI WILLIE... PAUVRE ET TORTURÉ WILLIE.
NI MOI.
JAMAIS.

VOICI L'HISTOIRE DE NOTRE NAISSANCE. DE CE QUI NOUS EST ARRIVÉ ET DE CE QUI EST ARRIVÉ À NOS PROCHES, À CEUX QUE NOUS COMBATTIONS. DE CE QUI S'EST BIEN PASSÉ... ET DE CE QUI A MAL TOURNÉ.
SOIXANTE ANNÉES. 113 PERSONNES NÉES AVEC LE POUVOIR. VOICI L'HISTOIRE DU MONDE QUI NOUS A PORTÉS, ET DE TOUS LES ENDROITS QUI NOUS ONT MARQUÉS.
ET DE LA TERREUR ET DE LA BEAUTÉ ET DE LA MORT QUI SONT ARRIVÉES ENTRE-TEMPS.

NOUS TOUS QUI AVIONS ÉTÉ TOUCHÉS PAR LA LUMIÈRE NOUS CONNAISSIONS. NOUS AVONS GRANDI ENSEMBLE. NOUS CONNAISSIONS LES RÊVES, LES CAUCHEMARS, LES SECRETS ET LES NOMS DE CHACUN. ENSEMBLE, NOUS AVONS PÉNÉTRÉ UN MONDE QUI TOUR À TOUR NOUS A GLORIFIÉS, INJURIÉS ET FINALEMENT UTILISÉS.
VOICI COMMENT CERTAINS D'ENTRE NOUS ONT EMPRUNTÉ D'AUTRES CHEMINS... DE PLUS SOMBRES CHEMINS.

NOTRE ESPÈCE N'A ENCORE JAMAIS ÉTÉ RENCONTRÉE AUPARAVANT. ET QUAND LES DERNIERS SERONT MORTS, VOUS N'ENTENDREZ PLUS JAMAIS PARLER DE NOUS. PARCE QUE NOTRE CRÉATION CACHE UN SECRET. DES SECRETS QUI NE SURVIENNENT QU'UNE FOIS.
JE SUIS LE POÈTE. ET VOICI NOTRE HISTOIRE. COMMENT TOUT A COMMENCÉ. ET COMMENT ÇA S'EST FINI. ET TOUT CE QUI S'EST PASSÉ ENTRE-TEMPS.
PARCE QUE QUELQU'UN DOIT CONNAÎTRE LA VÉRITÉ.

Ce matin, Matthew Bright volait au travers de la pièce. Il me dit que ses parents ont dit qu'il pouvait le faire quand il voulait, tant que personne dehors ne le voyait faire. Il dit que ça fait un an environ qu'il en est capable. Il ne se rappelle pas comment c'est arrivé la première fois. C'est arrivé, c'est tout. Il se balançait sur le terrain de jeux derrière l'école et sautait, comme le faisaient les autres enfants. Après qu'ils soient partis, il continua, essayant d'aller plus loin que les autres, dans l'espoir de les impressionner le lendemain.

Il continua de sauter de la balançoire, allant plus loin chaque fois, jusqu'à ce qu'il dise qu'il avait "poussé vraiment fort", et soudain il décolla de la balançoire qui était à l'horizontale du sol. "J'ai bandé tous mes muscles, et j'ai continué à pousser jusqu'à ce que je sois fatigué et soudain je suis tombé". Il garda cette capacité secrète jusqu'à ce que ses parents le découvrent dans sa chambre, décrivant des cercles au-dessus de son lit.

Depuis, il a continué ses efforts jusqu'à ce qu'il puisse s'élever dans les airs à une hauteur dépassant la maison de deux étages de ses parents. Il a été capable de parcourir ainsi des distances de

plus en plus grandes, l'équivalent de deux ou trois pâtés de maisons, mais toujours la nuit, quand ses parents dormaient.
Je prends pour un compliment le fait qu'il me faisait suffisamment confiance pour me montrer cela sans avoir peur que je révèle à ses parents ses activités nocturnes, mais je me demande si je dois ou non garder pour moi ce secret, étant donné mon implication croissante pour ce qui est de la sécurité de Matthew et de tous les autres enfants affectés.
Depuis cette nuit, lorsque je regarde les étoiles du balcon de mon appartement, je ne regarde plus le ciel de la même façon, sachant qu'il est peut-être là-haut, planant, riant, poursuivant les lucioles... La nuit a définitivement changé pour moi. Elle a changé pour tout le monde, mais ils ne le savent pas encore. Ils ont peur, oui, ils suspectent quelque chose, certainement... Mais ils ne savent pas. Pas comme moi, moi qui l'ai vu.

Mais ils sauront, un jour.
La nuit et le monde ont été transformés pour toujours par l'arrivée de ces individus, et chaque jour qui passe me rend davantage conscient de mes responsabilités envers eux, et envers le monde. La décision de la Cour Suprême fait que je suis ici, mais eux n'ont pas à en supporter les conséquences.
Leurs parents ont peur de moi. Chaque jour, je vois l'expression de leurs visages quand ils déposent leurs enfants pour les tests. Chaque jour, je lis dans leurs yeux l'interrogation "Est-ce que c'est aujourd'hui qu'il m'enlèvera mon enfant ?". Et chaque jour, je tourne la tête, honteux.
Je sais ce que mon cœur me dit de faire, essayer de comprendre ces enfants, et les adultes qu'ils vont devenir, et les préparer au monde extérieur, et aussi préparer le monde à les accueillir.

Ce ne sont que des enfants, après tout.
Mais Lee Jackson n'était aussi qu'un enfant. Et ce qui est arrivé, ce qu'il a fait au conseiller du camp était si ignoble, si terrible, qu'il nous rappelle chaque jour que

ce ne sont pas de simples enfants. Ils possèdent des pouvoirs et des capacités que je ne posséderai jamais, et que je ne comprendrai jamais réellement, même si je m'y efforce.
Ils me font confiance. Ils me regardent, les yeux brillants et vifs, où se lit l'excitation due à ce qu'ils sont capables de faire, heureux d'avoir quelqu'un avec qui partager leurs dons, quelqu'un qui ne les condamnera pas et ne partira pas en courant.
Leurs parents me craignent.

Les enfants ne savent pas quoi penser de moi.
Et je ne sais pas quoi penser d'eux...
Ou, plus exactement, quoi faire d'eux.
C'est ma plus grande peur... Parce que notre sort en tant qu'espèce, et une bonne partie des années à venir, dépendra de ce que ces enfants deviendront. Si nous le devions, nous pourrions les arrêter maintenant. C'est ce que certains aimeraient faire. Juste... Supprimer...
Le problème.

De façon permanente.
Tout ce qu'ils attendent, c'est un prétexte, une raison.

Et que je leur fournisse cette raison.
Peut-être ont-ils raison. Peut-être que ces enfants sont une menace bien présente. Et peut-être ont-ils tort. Peut-être que ces enfants sont l'ultime et le meilleur espoir que nous ayons pour un monde meilleur.
Dieu, viens-moi en aide, je ne sais pas quoi faire.
Tout ce que je sais,
c'est que ce soir je regarderai le ciel.
Cherchant Matthew,
riant parmi les étoiles.

COMIX crew

COMIX street

ÇA VA...

SPEEDER CÔTÉ KIOSK

2 nouveaux labels en vente tous les 2 mois...

Glénat

...chez les marchands de journaux

CROSSGEN

Arrive en France...

INCLUS : "PLANETARY PREVIEW", 8 pages de BD inédites

Magistir is ™ & © 2000 CrossGen Comics. All Rights Reserved.

COMIC BOX

s'occupe du comité d'accueil !

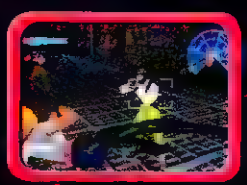
Couverture EXCLUSIVE signée Brandon Peterson

COMIC BOX#29
variante disponible
en comic-shops uniquement

Danger Girl

3 bonnes raisons de passer à l'action

- 3 Danger Girl jouable (dont une toute nouvelle héroïne très explosive.)
- D'innombrables armes et gadgets : caméra de suveillance miniature, lunette infrarouge, fusil sniper...
- 6 lieux exotiques à explorer et infiltrer. 12 niveaux à parcourir.
- De nombreuses ressources de jeu : discrétion, sniper, action...
- Historique de la bande dessinée respecté et supervisé par les créateurs du comic.



Danger Girl-The Game © 2000 n-Space, Inc. All Rights Reserved. Danger Girl was created by J. Scott Campbell & Andy Hartnell. DANGERGIRL characters and images TM & © 2000 ATOMICO. ALL RIGHTS RESERVED. Licensed by Sony Computer Entertainment America for use with the PlayStation game console. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Published and Distributed by THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved.

08 36 68 24 27
SPACE
THQ
www.thq.fr

Danger > www.alerte-orange.fr

LES COUVERTURES
Andy Park nous régale avec sa Tomb Raider et Brandon Peterson avec sa Mystic bien de chez nous.

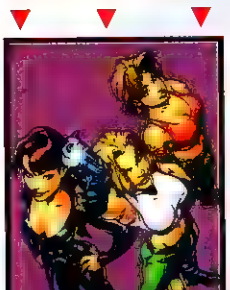
Mystic ™ & © 2000 CrossGen Comics, Inc. Tomb Raider, Lara Croft, Tomb Raider logo sont ™ & © 2000 Eidos P.L.C. Artwork is ™ & © Top Cow Productions, Inc.

Numéro 29

Editorial

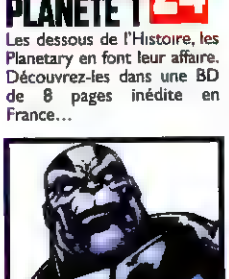
Sommaire

PLATS DE RESISTANCE



DANGERPLAY 10
Le jeu vidéo des belles de J.S.Campbell arrive et nous vous donnerons l'eau à la bouche…

PLANÈTE T 24
Les dessous de l'Histoire, les Planetary en font leur affaire. Découvrez-les dans une BD de 8 pages inédite en France…



12 FOIS 12 47
Le gros crossover *X-Men* de l'hiver est dans les starting blocks. Avant d'y passer, lisez donc ce préambule.

004>NEWS
Tout change très vite dans le monde des comics. La rubrique où on apprend tout avant tout le monde est ici…

012>DAN JURGENS
Le touche-à-tout de l'industrie se balade entre *Tomb Raider*, *Captain America* et *Thor*. Un artiste complet aux choix… Éclectiques.

017>LE HÉROS DU MOIS
Conan le destructeur a bercé votre adolescence ? Ses films vous ont plu ? Ou peut-être n'en avez-vous jamais entendu parler ? Pas de panique, on est là !

020>PAUL JENKINS
Voilà encore un scénariste aux milles facettes. Entre sa *Witchblade*, *Hulk* et *Spider-Man*, il est devenu un élément incontournable de la sphère comics.

037>HÉROS OUBLIÉS
Les "Wonder Twins" ont connu leur heure de gloire au sein des Super-Amis de DC. Pourtant, même Alex Ross s'en souvient…

038>POUVOIRS PERDUS, POUVOIRS TROUVÉS
Les héros des comics ne sont pas monolithiques. En évoluant, il leur arrive de gagner ou de perdre des pouvoirs. Parfois, c'en est drôle…

042>MATCH DE BOX
Izod s'est fait supplanter par un certain Zemo, baron de machin-chose. Et sa répartie est… Étonnante !

044>LA MÉTHODE CROSSGEN
Vu de l'extérieur, CrossGen Comics utilise des méthodes spartiates pour faire arriver ses comics à l'heure. Brandon Peterson, le directeur artistique, commente la vie à Tampa.

050>HOME OBJETS
On prend les mêmes et on dépense ! Des toys par dizaines, de quoi faire plein de cadeaux…

052>LE CHOC DES TITANS
Deux héroïnes venues du froid en lice : la Veuve Noire (Black Widow) face à la jeune pousse de *The Tenth*, Adrenalynn.

054>CHRISTIAN GOSSET
Son nom ne vous dira peut-être rien, mais il est le créateur d'un certain sabre laser utilisé dans les étoiles…

058>INITIATIVE COMICS
Premier 100% Génération Comics, nouveaux Semic books, des mangas et de nombreux albums.

060>CLICS & CLAPS
Film, jeux et des sites web : la bonne recette ?

064>GUIDE DE LECTURE
Moins de titres, pas forcément moins de qualité. On n'est pas déçu ce mois-ci…

066>DR PSYCHO
Le Dr repousse ses propres limites et vous parle de l'endroit le plus secret des comics…

"CHAMBARDEMENTS : LES PUBLICATIONS CONTINUENT PENDANT LES TRAVAUX"

Novembre 2000 ne pouvait pas être un mois comme les autres. Avec deux conventions et un déménagement (et oui, nous allons quitter notre bonne vieille rue St jacques - y laissant une foultitude de souvenirs - pour un local 3 fois plus grand…), il était dit qu'on ne s'ennuierait pas. Vous non plus, d'ailleurs.

Le programme de vos lectures estampillées TSC va être chargé. En premier lieu, un nouveau hors-série grand format, consacré aux Légendes des Comics, est en kiosques depuis quelques jours. Également ce mois-ci, un numéro spécial (avec couverture métal SVP) consacré à Vampirella, traitée par les plus grands noms de l'industrie.

Enfin, il y a Comic Box. Votre magazine a changé lui aussi : il est plus épais, possède des pages en plus. Quant au contenu, il y a non seulement unsupplément "externe" de BD, mais aussi une BD à l'intérieur.

Et ce n'est qu'une mise en bouche pour une grande surprise le mois prochain.

On vous peaufine le Comic Box du IIIème millénaire ! Après 29 numéros, vous pensiez avoir tout lu ?

Préparez-vous, ce n'était que le commencement. Nous rejoignons, en cela, la farandole des éditeurs français et américains qui font de nombreux efforts pour se réinventer. Marvel US, Panini, Semic, Spark : tous n'ont de cesse de réfléchir au marché de demain. Formats, paginations, contenus, maquettes… Tout est remis à plat afin de satisfaire un lectorat toujours plus exigeant (mais cela ne manque pas de motivation lorsqu'on se trouve de notre côté de la barrière).

À très vite dans le monde des comics,

[Fabrice Sapolsky]

COMIC BOX
328, RUE SAINT-JACQUES - 75005 PARIS
TEL. : 01 53 10 00 67 - FAX : 01 53 10 00 81

Directeur de publication+Rédacteur en chef : Fabrice Sapolsky<fsapolsky@comicbox.com> - **Rédacteur en Chef Adjoint** : Lise Benkemoun <lise.benkemoun@comicbox.com> - **Rédaction** : Antoine Maurel <amaurel@comicbox.com>, Carina Rozenfeld, Xavier Fournier <xfournier@comicbox.com> - **Directeur Technique** : David Bjai <ralph@comicbox.com> - **Secrétaire de Rédaction** : Cécile Deluc - **Spirit of the PAO** : Izod+Ralph - **Logistique - Réseau** : Phong-Vu Leo <two@comicbox.com> 01 53 10 00 67 - **Flashage** : Solution Fab' (75) - **Imprimerie** : Tipolitografica-CS (Padova-Italie) - **Distribution** : NMPP - **Service des ventes** : Promévente-Laudic Monidort , Chef de produit : Emmanuel Vinot : 01 41 34 95 59 - 0 800 19 84 57 [réservés exclusivement aux marchands de journaux] - **Publicité** : Séverine Piffret <spiffret@comicbox.com> 01 53 10 00 68 - **Remerciements/Special Thanks** : Betty Vorhies, Thierry Mornet, Laurent et Vanessa Lévy, Emmanuel Vinot, Serge Sobelman, Anne Fraikin, Stéphanie DeBarros, Alex K., Raphaël Melki, Fabien Cohen, Aurelio Giffanti, Raffaele Zago, Ezio, Carlo et Andrea, Sergio et Alessandro Cecchin, Fabrice et Sarah Guillet,Bill Rosemann, Dan Goldman, Jean Wacquet, Priscille De Moly, Cécile Delavenère, Odile Forestier, Christine Jensen, Patrick Charpenet, Michelle Abitbol-Lasry, Sonia Im, Aaron Watanabe, Alain David, Corrine Bertrand, Diane de Domecy, Valeria Ciezar, Fershid Bharucha, Frank Mastromauro, Vince Hernandez, Brandon Peterson, Ian Feller et Virginie Zerah.
Mensuel édité par TSC, SARL de Presse au capital de 150 000 Frs.ISSN 1288-6351 - CPPAP N°0901K78036B - Dépôt Légal : second semestre 2000 - Comic Box est ™ & © 2000 tsc sarl. Les marques et personnages présentés dans ce numéro sont la propriété de leurs éditeurs respectifs. Les articles engagent la responsabilité de leurs auteurs. Les lettres et dessins envoyés ne seront pas rémunérés.

Morrison classé «X»

■ Suite de la révolution chez Marvel : le prochain recteur de l'académie de Charles Xavier, c'est Grant Morrison ! C'est lui qui reprendra les X-Men après Chris Claremont, en tandem avec un autre scénariste encore inconnu. Celui qui a su redorer le blason de la JLA aux USA arrive avec un plan sur deux ans pour redéfinir l'univers mutant !

Qui annonce depuis des mois qu'il est dégoûté des comics et qu'il va désormais se concentrer sur des scénarios pour le cinéma ? Grant Morrison, l'homme des *Invisibles*, de *JLA* et de *Marvel Boy*. Et qui arrive comme un sauveur sur les titres *X-Men*, après que Chris Claremont en ait été évincé (voir notre dernier numéro) ? Le même Grant Morrison. Encore un beau coup à l'actif de Joe Quesada, le nouveau rédacteur-en-chef de Marvel, que d'avoir rattrapé ce talent au moment où il se préparait à laisser tomber ce média. Il ne s'agit pas d'un coup : Grant Morrison arrive en effet avec une "vision", un plan de deux ans qu'il a proposé à Marvel.

Pour l'heure, Chris Claremont va finir son travail sur *X-Men* et *Uncanny X-Men* en mettant en place les bases de la nouvelle série qu'il va ensuite créer pour Marvel. Après Claremont, c'est un véritable revenant qui fera son retour : Scott Lobdell, le scénariste des années Madureira, va écrire les deux titres pendant 4 mois, faisant la transition entre Claremont et Morrison. L'arrivée de ce dernier, cependant, ne se fera pas sur les deux titres *X-Men* mensuels. Il reste donc à trouver le second homme, un scénariste qui pourra s'intégrer dans le plan de Morrison tout en sachant y apporter ses propres éléments. Les rumeurs qui courent actuellement évoquent les noms de Tom Peyer ou de... Jeph Loeb (ce qui serait, là aussi, le retour d'un "ex" de l'écurie mutante) !!!

On sait que Lobdell devrait créer quelques nouveaux personnages (et régler, enfin, l'affaire du virus Legacy) et que Morrison annonce l'arrivée d'au moins deux nouveaux X-Men lors de ses 6 premiers épisodes. Il y aura aussi quelques larmes de versées puisque le scénariste compte tuer quelques personnages dont il ne raffole pas ! On ne sait rien, cependant, de l'avenir des dessinateurs liés aux deux titres, une fois passée la période de transition. Quoi qu'il arrive, en faisant main basse sur Grant Morrison, Garth Ennis (voir encadré), Paul Jenkins, Brian Michael Bendis et J.M. Straczynski, Marvel a désormais accès au top des scénaristes actuels. De quoi mériter à nouveau son surnom de Maison des Idées...

GARTH ENNIS : APRÈS LE PREACHER, LE PILGRIM !

Garth Ennis n'en sort pas des hécatombes. Après le succès de sa maxi-série Punisher *(dans laquelle Frank Castle signe à la pelle des certificats de décès, à grands coups de mitraillette), Marvel a décidé de le conserver, lui et le dessinateur Steve Dillon, pour une suite qui sera une série mensuelle ILLIMITÉE. Par ailleurs, le scénariste ne mets pas tous ses œufs dans le même panier et signe chez Black Bull la mini-série* Just a Pilgrim, *le projet dont il nous parlait dans notre précédent numéro. Dessiné par Carlos Ezquerra et encré par Jimmy Palmiotti,* Just a Pilgrim *implique ni plus ni moins que la mort d'une partie de l'humanité a été causée à la suite du rapprochement du soleil et de l'évaporation des océans. Sortie prévue en février 2001..*

ROSS SUR DAREDEVIL !

Oui, c'est Ross qui aidera Joe Quesada sur les dessins de Daredevil. Mais avant de vous exciter, précisons que c'est de Dave Ross et non pas d'Alex qu'il s'agit. De plus, Dave Ross n'est qu'un aide temporaire, en attendant que Quesada nomme un vrai nouvel artiste permanent sur la série.

IRON PARK

Ray Park, l'inoubliable Crapaud du film X-Men (et Darth Maul de Star Wars), serait en tractation pour deux autres films liés aux comics : le Frelon Vert et... Iron Fist !

L'AUTHORITY NOUVELLE EST ARRIVÉE

Le scénariste Mark Millar annonce pour le #22 d'Authority une équipe complètement rénovée... Et refuse de dire ce qui va arriver aux «vieux» membres. Par ailleurs, Millar (qui ne cache plus que lui et Frank Quitely vont partir d'Authority) serait en train de préparer pour Marvel un projet impliquant Nick Fury.

JSA SANS GOYER

David Goyer, le co-scénariste du comic-book JSA, chez DC, a annoncé qu'il suspendrait sa participation au #25 (après avoir ramené Hawkman) pour au moins six mois, histoire de se consacrer à l'écriture de ses scénarios pour le cinéma. Sachant cependant que le bonhomme ne cache pas son amour des héros Marvel et qu'un certain Quesada est visiblement à la chasse aux scénaristes, il serait très éton-

CREATOR OWNED : se dit d'un comic-book dont les droits et les personnages appartiennent intégralement à leur auteur et non au studio qui les édite. ONE-SHOT : histoire complète. Littéralement "un coup". On en parle par opposition aux histoires à épisodes des séries régulières. ONGOING SERIES : série régulière, non limitée à quelques épisodes.

Refonte chez les Frenchies

■ On connaît dans le détail les plans de Marvel France pour le début 2001. Mais, surprise : Semic s'y met aussi. Il y a de la réorganisation dans l'air pour tous les éditeurs !

Marvel France s'est finalement rabattu sur un nouveau format de 80 pages pour 28 Frs (et non pas 30 Frs, comme envisagé à un moment) pour le relancement de la plupart de ses revues à partir de 2001. Nous vous en parlions le mois dernier, les nouveaux *Marvel Heroes* et *Marvel Elite* vont désormais regrouper trois séries. *Marvel Knights*, le magazine, s'arrête mais les séries du label MK continueront de leurs propres ailes. Il y aura, par exemple, une revue *Daredevil* publiée au fur et à mesure des parutions américaines, si possible par "story-arcs". Dans la même logique, le *Marvel Boy* de Morrison paraîtra dans son propre titre. Les derniers numéros de *Marvel Select* serviront à combler le retard des traductions des séries *Thunderbolts* et *Hulk*. Outre les mauvaises nouvelles déjà énoncées le mois dernier (la fin de traduction de *Black Panther* et de *Spider-Woman*), on a appris que *Mutant-X* comptera aussi au rang des disparus, l'éditeur franco-italien jugeant sa qualité insuffisante. Conservés à l'essai, *Captain America* et *Captain Marvel* ne paraîtront que par intermittence, dans des hors-séries *Marvel Mega* et *Marvel Top*. Reste à évoquer les titres Génération Comics. Là, moins de remue-ménage. Les revues DreamWave (*Darkminds*, *Warlands*) continuent leur route. Pour ce qui est des publications du studio de Tony Daniel (*The Tenth*), on s'oriente vers une revue unique regroupant la série d'espionnage *F5* et le spin-off de *Tenth*, *Adrenalynn*.

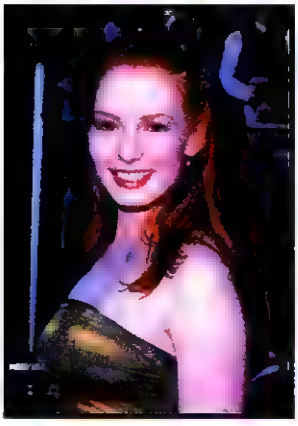
Semic redonne sa chance aux titres Wildsotorm dans une nouvelle revue anthologique...

Ce n'est très certainement pas un hasard si, du côté de Semic, on se prépare également à des grandes manoeuvres. D'abord, il y a bien sûr l'arrivée de *CrossGen* en France ces temps-ci, d'où création de nouvelles séries. Semic s'apprêterait également à réorganiser ses titres WildStorm (*WildCats*, *Gen 13*) autour d'un magazine de 96 pages qui, ça veut bien dire ce que ça veut dire, s'appellera... *WildStorm*. Cette nouvelle formule permettra de regrouper *Gen13* (dont le mag s'est arrêté en octobre) avec d'autres séries et mini-séries ou des numéros spéciaux (comme *Gen-Active*).

Pour Spark, les résultats de vente de *M-Rex* seront déterminants quant à l'avenir de la ligne "comics" de cet éditeur.

Witt et bien

■ Mary-Jane Watson au cinéma, c'est elle ! Alicia Witt est «castée» pour sortir avec Spider-Man, tandis que d'autres incertitudes plannent sur... l'identité du Bouffon Vert !



Au fur et à mesure qu'il avance, le film de *Spider-Man* s'enrichit de nouveaux éléments... Tout en faisant le flou sur d'autres. D'abord, le nouveau planning du film fait que Sam Raimi n'est plus du tout sûr (mais espère encore) pouvoir compter sur John Malkovitch pour le rôle du Bouffon Vert. Tout dépendra de la possibilité de l'acteur d'aménager (ou pas) le calendrier de ses autres rôles. La Mary-Jane Watson du film a par contre, elle, trouvé son visage. L'actrice refuse de confirmer mais c'est Tobey Maguire, "le" Peter Parker, qui a cafté. Quant à la participation de Malkovitch, Maguire n'y croit pas trop.

Enfin, précisons que le site officiel de Marvel US confirme désormais que le Spider-Man du film n'aura pas le costume vu dans la BD. Relookage à la *Matrix* genre *X-Men* ou uniforme en carton-pâte ? Mystère...

nant que pendant cet intervalle des pourparlers ne s'engagent pas dans ce sens. Quant à savoir les débouchés...

AVALON STUDIOS

N'existent plus ! Brian Haberlin lance en effet sa nouvelle série Area 52 (inspirée par la mythique Zone 51 où le gouvernement US serait censé nous cacher plein de secrets à la X-Files) sous son nom propre. Et Aria ? Et Wicked (qui débute en France) ? Pas de panique. Ces séries continuent. Brian repense seulement la méthode de parution des titres. Il hésite d'ailleurs entre la création d'un label remplaçant Avalon ou simplement la poursuite des titres sous son nom propre.

McFARLANE SANS BENDIS

Accaparé par Ultimate Spider-Man et son autre projet «team-up» (toujours sans titre officiel) également pour Marvel, Brian Michael Bendis a dû renoncer à continuer d'écrire Sam & Twitch ainsi qu'Hellspawn pour Todd McFarlane Productions. L'auteur refuse de commenter les détails de la séparation, qui semble bien ne pas avoir été très amicale. Bendis reste cependant lié à Image «central», chez qui il publie sa série, 'Powers'.

AUTEURS EN SERIE

Pour ce qui est du titre "team-up" d'Ultimate, on sait que Matt Wagner ('Grendel') dessinera un choc Spidey/Wolvie en deux parties, que P. Craig Russell ('Killraven') illustrera un numéro avec Docteur Strange, que Dave Gibbons donnera sa version des FF et qu'enfin Dan Brereton, Mike

RELAUNCH : nouveau lancement. Lorsqu'une série redémarre au #1. GUARANTEED SHIPPING : les dates de sortie des comics sont (en théorie) garanties par l'éditeur. Très difficile à tenir ! STORY-ARC c'est une aventure complète divisée en plusieurs épisodes. Sa longueur est variable selon les séries. TPB : Trade Paperback. Réédition au format album des story-arcs.

Allred, Phil Jimenez, Bill Sienkewicz, John Romita Senior ou encore Terry Moore ont déjà signé pour des épisodes et des héros restant à définir. Par ailleurs, Bill Jemas, Président de Marvel Comics, devant le succès de Ultimate Spider-Man, a évoqué la possibilité de réanimer certains héros Marvel sur le retour. Si c'est bien le cas, la version Ultimate signifierait la fin de parution de la version "Marvel Universe" du héros.

WITCHBLADE : FEU VERT À LA SÉRIE

Après l'excellent audimat dont a bénéficié aux USA le téléfilm de Witchblade avec Yancy Butler (c'est même passé devant Ally McBeal), la chaîne TNT a décidé de confirmer Witchblade en tant que feuilleton. Néanmoins, si le téléfilm a été un succès d'audience, les réactions n'ont par contre pas forcément été unanimes et la chaîne a décidé de couper la poire en deux en donnant seulement sa bénédiction à un nombre limité d'épisodes pour voir sur le moyen terme la réaction du public.

LES FUTURIANS REPRENNENT DU SERVICE !

Dave Cockrum, le dessinateur qui a relancé les X-Men en 1975 (et qu'on retrouve interviewé dans notre HS#3, ce mois-ci), avait créé dans les années 80 les Justiciers du Futur (en VO les Futurians), parus à l'époque dans la collection Top BD de Lug. Cockrum vient de signer avec Semic un deal qui lui permettra de ressortir en France l'intégrale de la saga (le Top BD + 4 épisodes inédits en France) recolorisée, avec des pages inédites.

CrossGen : évolution

■ À l'heure où elle arrive en France, la compagnie de Mystic et Sigil passe aux USA le cap des 6 mois de parution. Un cap qui s'accompagne d'une réorganisation : certains s'en vont mais de grosses pointures sont annoncées !

Après le rapide départ de Claudio Castellini, c'est au tour de la "Art team" de *Sigil*, les frères Ray et Ben Lai, de quitter CrossGen. Une éviction causée par l'éditeur, qui assure pourtant ne pas en vouloir à ses (désormais) ex-employés.

Dixit Brendon Peterson, le directeur artistique de CrossGen : *"Leur départ n'est pas dû à leurs compétences. Ils ont toujours bossé comme des professionnels. Mais c'était leur premier comic-book, et ils n'étaient pas bien rôdés au long processus de création d'une revue. Faire des comics est un job très fun mais très prenant, cela demande un investissement enorme. Et, avec le temps, ils ont commencé à résister à nos demandes de travail supplémentaire. Ils cherchaient un boulot plus libre, qui leur permettrait d'avoir une influence sur les scénarii. Mais ce n'est pas comme cela qu'on travaille, ici. On travaille en équipe. Tout le monde apporte ses idées dans l'interêt des titres. À la fin, ça a empiré entre eux et la direction. Cela devenait patent qu'ils ne se plaisaient pas ici. Je ne les blâme pas! C'est dur de bosser chez CrossGen. Il faut être dévoué à son travail pour que la qualité soit là tout les mois. Ils n'étaient pas préparés à travailler comme cela. Si j'avais intégré CrossGen comme cela au début de ma carrière, je crois que je n'aurais pas supporté non plus."*

Le remplacement ne devrait pas poser de problème puisque CrossGen annonce le recrutement de 5 grosses pointures (secrètes pour l'instant) pour renforcer l'équipe artistique. On sait, par ailleurs, que Greg Land (dessinateur de *Nightwing* et *Birds of Prey*) a quitté DC pour CrossGen et devrait y reprendre rapidement les dessins de *Meridian*. *Sigil* et *Meridian* étaient jusqu'ici dessinées par les artistes les moins expérimentés de ce label (par opposition à Peterson sur *Mystic* et Cheung sur *Scion*) et il semble bien que les nouvelles recrues vont apporter un plus autant au niveau du dessin que de l'expérience. Même en comblant les vides, toutes ces embauches ne peuvent s'expliquer que par une seule raison : l'arrivée à terme de plusieurs nouveaux titres. Ce qui expliquerait pourquoi ni Ron Marz ni Barbara Kesel ne se sont offusqués que Mark Waid récupère les scénarios de certaines de leurs séries : ils ont d'autres "bébés" en attente !

Top Comics USA

1	UNCANNY X-MEN #386 (Marvel)
2	X-MEN #106 (Marvel)
3	WOLVERINE #116 (Marvel)
4	JLA #47 (DC)
5	AVENGERS #34 (Marvel)
6	PUNISHER #8 (MARVEL)
7	MIDNIGHT NATION #1 (Image/Top Cow/Joe's Comics)
8	SPAWN #102 (Image/TM Productions)
9	DAREDEVIL #18 (Marvel)
10	X-MEN: BLACK SUN #1 (Marvel)

(Source : Diamond Comics)

ANALYSE

Dès le numéro 1, Midnight Nation s'inscrit dans le Top Ten. Le scénariste de Rising Stars + le dessinateur de Kin, ça le fait ! Il appartiendra à la nouvelle série de Top Cow de confirmer cet excellent début dans les mois qui viennent. Spawn semble entériner le fait qu'il n'est désormais plus dans le peloton de tête. Par un phénomène de vases communiquants, la JLA et les Avengers profitent de cette faiblesse. Le style super-héros "Old School" n'est pas mort, loin de là !

PRÉCAUTIONS D'USAGE

Avant de tirer des conclusions, il faut comprendre que Diamond, le distributeur américain qui réalise ce Top, ne prend en compte que les ordres de réservations de comics des boutiques spécialisées Outre-Atlantique. En aucun cas il ne s'agit de ventes réelles. Ce qui explique que, parfois, des comics qui ne sont pas encore sortis (donc en retard) soient classés.

WAID VISITE LES CIMETIÈRES

C'est à n'y rien comprendre : le contrat d'exclusivité que Mark Waid a signé avec CrossGen ne l'empêchera pourtant pas de lancer une nouvelle série chez Gorilla. Dessinée par Steve Yowell, "John Doe" est basée sur un fait réel : la police de New York enterre les morts non-identifiés sur une île proche de Manhattan. Là s'arrête la réalité : John Doe (nom générique que la police donne aux morts anonymes) est un inconnu qui enquête sur ces morts, refusant de laisser une tombe sans nom. Choque tombe étant le début d'une nouvelle intrigue. Ça s'annonce plein de suspense !

Lexi comics

CROSSOVER : aventure en plusieurs parties se déroulant dans différentes séries. PIN-UP : mini-poster souvent placé comme bonus à la fin des comics. FILL-IN épisode bouche-trou, commandé par les editeurs quand les artistes rendent leurs travaux en retard. SPIN-OFF : série dérivée d'une autre et utilisant un concept ou des personnages communs.

.. DREAM ALERT.. DREAM ALERT.. DREAM ALERT.. DREAM ALERT.. DREAM ALERT.. DREAM ALERT.. DREAM ALERT.. DREAM ALERT..
Album Comics
& les filles de Top Cow vous donnent rendez-vous ...
DEDICACE LE MERCREDI 8 NOVEMBRE EN
David Finch (Ascension/Aphrodita (X)
Joe Benitez (Weapon O/Magdalena)
Marcia Chen (Magdalena)
semic COMICS
DÉDICACE MER 8 NOV 00
Distribution de ticket le Mardi 7 à 16h00
ALBUM comics 67,Bd ST-Germain75005ParisTel:01.53.10.00.60Lun/Sam10h-20h M° MAUBERT MUTUALITÉ

JENKINS À L'EAU
Paul Jenkins se préparerait à écrire la mini-série de Namor le Submariner, projet antérieur à Sentry. Ce revival du Prince des Mers a de grandes chances de se faire chez Marvel Knights.

AWESOME PRIVE DE CHURCHILL
L'amitié entre Rob Liefeld et Ian Churchill, en tout cas sur un plan professionnel, c'est fini ! Ian, arrivé au terme de son contrat avec l'éditeur, a décidé de reprendre sa liberté. On le retrouvera donc bientôt chez un autre éditeur et, dans ce sens, l'excellent Wolverine qu'il a produit dernièrement semble encourageant. Quant à Coven, l'avenir de la série semble flou et le #4, publié aux USA (et déjà sorti en France), pourrait être le dernier avant un moment. Cependant, rien n'empêche de penser que Rob et Ian se recroiseront chez cet autre éditeur.

LA LEGION PAS TERRESTRE
Carl Potts a vendu les droits cinématographiques d'Alien Legion, la série qu'il avait publiée dans les années 80 chez Epic (label 'adulte' de Marvel) et parue en France dans les pages d'American B.D. sous le titre 'Alien Comandos'. Dans la lignée de Starship Troopers, le film est prévu avec de nombreux effets spéciaux et créatures en images de synthèse.

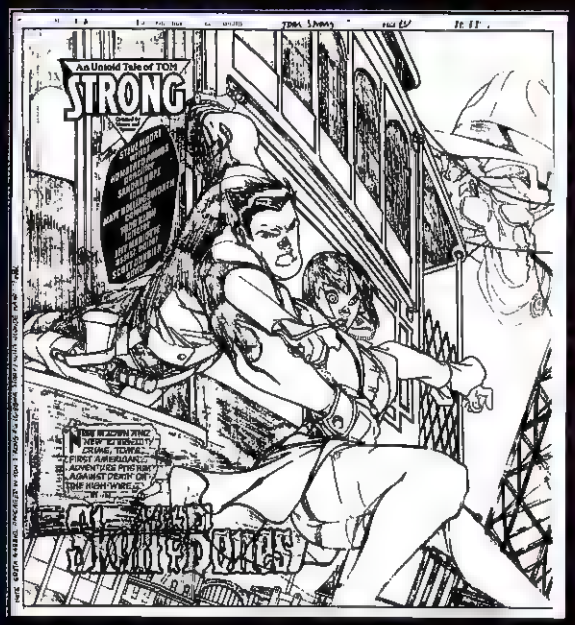
STAN LEE OVER THE WORLD
Stan Lee.Net, la société de Stan Lee sur le Web, commence à migrer à travers le globe et surtout à travers le monde. L'entreprise vient en effet de signer des

Bongo vise le futur

C'était inéluctable : après s'être fait un nom avec l'adaptation BD des Simpson, Bongo Comics s'attaque à un autre dessin animé de Matt Groening : Futurama !

Le futur de Bongo Comics passe donc par *Futurama*, à travers un nouveau titre bimestriel lancé en cette fin novembre, sur des idées de Bill Morisson (l'éditeur de la série), scénarisé par Eric Rogers et encré par Steve Seere.
Au cas où certains auraient besoin d'avoir la mémoire rafraîchie, ce cartoon, censé se passer en l'an 3000, raconte les aventures d'un type de notre époque, Phillip Fry, projeté dans le futur. Là, il finit par se trouver une occupation en compagnie de Leela, la mutante cyclope à forte poitrine, Bender le robot cynique et enfin le sénile Docteur Farnsworth, leur maître à penser. Le tout est bien entendu propice à plein de parodies comme Groening sait si bien les faire depuis des années déjà dans son autre show.
Même ceux qui ne sont accros qu'aux *Simpson* feraient bien de surveiller ce comic-book : on sait qu'au 30ème siècle, la série est toujours censée être diffusée ! Ce qui rend possible l'apparition d'un Bart ou d'un Homer du futur (après Bartman, ils sont capables de tout ! Ça sort ce 22 novembre de l'autre côté de l'Atlantique et ça s'annonce fameux !
Sachant que les *Simpson* sont édités en France depuis peu, penser que *Futurama* fera lui aussi le saut vers le français, ce n'est donc pas, du coup, entièrement du domaine... De la science-fiction !

PREVIEW Tom Strong par Humberto Ramos



Au jeu de la "surprise du chef", Alan Moore est un crack. Tous les artistes ou presque voulant travailler avec lui, il fait son "marché" pour ses épisodes spéciaux de Tom Strong ! Après des "gros noms" comme Gary Frank, Moore a demandé au créateur de Crimson d'illustrer une aventure de 10 pages à paraître à la fin de ce mois aux USA dans un hors-série : "America's Best Comics Special".
Et pour ne rien gâcher, la couverture (sublime elle aussi) est signée Alex Ross. Inutile de vous dire que nous avons hâte de voir cette histoire publiée en France...

Supes ravale son acte de naissance !

La rénovation de Superman, entamée par Jeph Loeb et Joe Kelly (entre autres) depuis près d'un an, va connaître un nouveau rebondissement et pas des moindres : le scénariste, avec la bénédiction de DC, s'apprête à changer l'origine du plus connu des super-héros !

Jeph Loeb et Ed McGuinness vont, d'ici quelques mois, publier leur version de la genèse de Superman. Se défendant de faire une nouvelle "révision" telle qu'avait pu en faire John Byrne dans les années 80 avec la série *Man of Steel*, Loeb annonce qu'il s'agit plutôt de "secrets" qui vont être rajoutés et qui vont éclairer l'origine de Supie sous un jour nouveau. Seul élément connu du puzzle pour l'instant : la couverture du numéro en question (qui sera une édition "collector") montre Superman avec pour décor une Krypton qui explose et DEUX paires de parents kryptonniens. La version "classique" telle que pouvait la représenter le dessinateur Curt Swan dans les années 50 et la version de Byrne, un tantinet plus cyber. La logique voudrait donc que la nouvelle origine soit une sorte de mixage entre les deux (mais rien n'est sûr).

Pour la petite histoire, les mauvaises langues disent que c'est DC qui pousse à cette refonte, l'éditeur étant désireux de se débarrasser de certains éléments objets de litige dans la procédure qui l'oppose aux familles Siegel et Shuster, dans l'éventualité où cette procédure finirait par bloquer des concepts de Superman conjointement possédés par ces familles et DC. Une occasion de plus pour nous de regretter que, pour l'instant, le public français n'y ait pas droit en VF.

KILLRAVEN : D'UNE PIERRE, DEUX PROJETS

Depuis des années, Alan Davis nous promet une mini-série sur [illegible] héros futuriste de Marvel spécialisé dans le [illegible] Sortions-le définitivement vivant dans Avengers Forever, [illegible] Apprenons plus d'un an d'apprendre que le projet Killraven [illegible] Marvel Knights à la signature [illegible] de l'héroïne [illegible] [illegible] Point de vue [illegible] [illegible] projet [illegible] Marvel [illegible] [illegible] [illegible]

PREVIEW

Danger Girl

enfin du nouveau !

Attention, nous avons un gros scoop à révéler à tous les fans de Danger Girl : nous sommes maintenant en mesure de vous révéler ce qu'a fait J.S.Campbell durant l'année qui vient de passer. Tandis que nous attendions placidement la sortie du septième épisode, supposé conclure le premier story-arc, Campbell... dessinait.

Eh oui ! contrairement à d'autres retardataires qui se contentent de jouer aux jeux vidéo, Campbell a activement participé à la création de celui tiré de *Danger Girl*. En effet, depuis plus d'un an, les développeurs de N-Space se sont donné pour mission de transposer le comic-book Cliffhanger sur Playstation. Et il semblerait d'ailleurs que les plannings aient été trop bien respectés par rapport à l'auteur : le jeu débarque ce mois-ci sous nos latitudes. Là où ça devient comique, c'est que le scénario du jeu est supposé suivre le premier arc, donc *Danger Girl* #7, qui n'est, pour sa part, toujours pas sorti (il devrait l'être, aux USA, quand vous lirez ces lignes). Du coup, le jeu nous présente en avant-première le tout nouveau membre de l'équipe, sobrement prénommée "J-C" (pour mémoire, cette dernière est appelée à remplacer Natalia Kassle, une ancienne DG qui avait en fait infiltré l'équipe originelle pour le compte d'une organisation néo-nazie). Ce léger anachronisme nous obligera à na pas en révéler beaucoup plus sur le scénario du jeu, histoire de ne pas gâcher la surprise des fans, qui attendent

depuis un an, quant à certaines évolutions. Quoique dans l'ensemble, la structure reste la même : l'équipe est toujours dirigée par un sosie de Sean Connery nommé Deuce, les filles (Abbey Chase, Sydney Savage et J-C) sont toujours aidées par Silicon Valerie, une pro de l'informatique reliée par radio. Enfin, il s'agit

toujours d'un affrontement avec le Major Maxim et sa clique de nazillons, le "Marteau", affrontement au cours duquel les Danger Girls peuvent espérer régler leurs comptes avec Natalia, la traîtresse. De toute manière, dans l'adaptation d'une bande dessinée qui brille beaucoup plus par les dessins "inspirés" de son créateur que par l'originalité de ses scénarios, il est évident que les graphismes vont beaucoup compter. De ce côté-là, le pari est pleinement réussi. Au moins, Campbell n'aura pas fichu son année en l'air ! C'est bien simple : dans les séquences en 3D, on croirait tout bonnement que les filles se sont levées et sont sorties des comics. Le trait, qui fait le génie de l'ancien dessinateur de *Gen 13*, a été parfaitement conservé et magnifié par sa prise de volume. En cours de jeu, force nous est de reconnaître l'excellence du travail accompli. En effet, même si l'on aperçoit surtout nos espionnes de dos (la Playstation n'étant plus, depuis longtemps, la meilleure console pour restituer les courbes houleuses des demoiselles, c'est sans doute là un choix heureux), tous les adversaires qui se dressent sur leur route sont assez finement dessinés. Au niveau du jeu en lui-même, l'aventure est découpée en chapitres (dont les pages d'ouverture sont autant de dessins inédits) correspondant souvent à des changements de Danger Girl, sans doute histoire de ne se lasser d'aucune d'entre elles. Par ailleurs, on remarquera que de petites séquences interactives viennent ponctuer les niveaux : à une ou deux reprises par stage, vous assisterez à un intermède dans lequel il vous faudra appuyer sur le bouton indiqué au bon moment. Une assez bonne idée, un peu gâchée par son côté manichéen : généralement, soit vous obtenez un bon bonus, soit vous mourez. Sinon, dans l'ensemble, l'esprit "espionnage" (ce comic-book est avant toute chose un gigantesque hommage à James Bond et autres standards du genre) est assez bien respecté. Vous devrez réellement vous infiltrer partout, en évitant les risques. En face, le troufion de base est assez résistant pour avoir le temps de donner l'alarme avant de mourir et, seule face à la meute, vous ne pèserez pas bien lourd. Donc le mot d'ordre sera "discrétion". Pour agir selon ce code, un certain nombre de mouvements sont mis à votre disposition (sauts, roulades, marche en canard, marche prudente… Bref, la routine), ainsi qu'un radar et un mode de visée automatique, bien pratiques. Théoriquement, chacune des filles a son propre style mais, en réalité, seule Sydney se distingue réellement, grâce à son célèbre fouet et à son fusil de sniper (toujours un must !). Cela dit, le tableau n'est malheureusement pas tout blanc : bien plus que des sbires de Maxim, le danger vient de l'incroyable lenteur du jeu. Même au pas de course, nos agents de charme donnent toujours l'impression de défiler aussi lentement que sur un podium. Alors, en phase de combat, vous devrez composer avec des tirs croisés et des adversaires relativement résistants. Bonne chance ! Bon, vous aurez tout de même assez d'armes à votre disposition pour vous en sortir et nous savons que la qualité graphique devrait amplement suffire à combler les fans les plus acharnés, tant le travail réalisé est important. Car, abstraction faite de la lenteur, nous sommes devant un des meilleurs jeux d'espionnage/action de la Playstation. Vivement la suite, sur un support plus puissant.

Danger Girl. THQ. Sortie début novembre. 299 Frs

[Antoine Maurel]

D.Jurgens
EN 4 SÉRIES

• Booster Gold (DC) :
Première série régulière de Jurgens mais pas premier succès.

• Superman (DC) :
En quelques années, Jurgens s'impose comme le scénariste phare de Supie pour les années 90.

• Sensational Spider-Man (Marvel) :
Il lance une nouvelle série pour Spidey mais n'y fait pas long feu.

• Tomb Raider (Top Cow) :
Lara Croft passe de la 3D aux comics en 2D grâce à lui.

premier de cordée...

Dan Jurgens, scénariste et dessinateur

Il y une douzaine d'années, pas grand monde n'aurait parié sur l'avenir de Dan Jurgens, cantonné à des séries peu prospères. Depuis, il a osé tuer Superman et relooker Spider-Man. Maintenant, tout le monde se l'arrache : il est aux commandes des destins de Thor et de Captain America et même Lara Croft lui obéit !

Comic Box : Quand on vous a annoncé sur Tomb Raider, les lecteurs étaient plutôt mitigés. Certains ont dit que vous alliez servir d'alibi à Top Cow pour dire que la série serait plus profonde que celles qu'ils sortent habituellement. D'autres ont carrément pensé que vous aviez vendu votre âme au diable. Portez-vous attention à ces réactions de fans ?

Dan Jurgens : D'abord, je n'étais pas et je ne suis pas souvent au courant des réactions des fans, ce qui répond sans doute à la question, au moins en partie. Pour le reste, je ne peux pas répondre pour Top Cow et dire pourquoi ils m'ont demandé de scénariser *Tomb Raider*. Mais ce que je peux vous dire, c'est pourquoi j'ai accepté ! Je pensais que c'était une bonne occasion pour moi d'écrire quelque chose de différent. La plupart des lecteurs me connaissent comme quelqu'un qui écrit des aventures abracadabrantes pour des héros mâles aux pouvoirs extraordinaires. Cette fois-ci, au contraire, j'ai une héroïne qui n'a pas de pouvoirs et dont les aventures sont finalement plus réalistes que ce que je fais d'habitude. J'ai donc trouvé cela intrigant et intéressant.

Depuis 2 ans 1/2, Jurgens règne sur Asgard.

C.B. : Pourtant, on n'a pas l'impression que vous vous amusez beaucoup sur ce titre…

D.J. : Si, si, je m'amuse bien. C'est tellement différent de *Thor* ou *Captain America* que je n'ai aucun mal à me glisser avec plaisir dans les aventures de Lara.

C.B. : Dans cette série, vous rendez hommage à Indiana Jones, ainsi qu'aux films des années 30. Considérez-vous que Tomb Raider soit un exercice de style ?

D.J. : Oui, en partie. On devait surtout se démarquer du jeu vidéo, d'autant plus que le moins qu'on puisse dire, c'est que la personnalité de Lara n'y est pas très développée… C'est le côté aventure qui prime, pas la psychologie du personnage. Évidemment, il ne fallait pas faire la même chose dans le comic-book. Même si on a gardé l'aspect aventurière, on a tâché d'intégrer de nouveaux éléments sur Lara en tant que personne, pour obtenir une bonne série.

C.B. : Vous étiez sur Superman quand il est devenu bleu électrique et sur Spider-Man quand Ben Reilly a pris un nouveau costume… Est-ce qu'on doit s'attendre aussi à une Lara Croft new look ?

D.J. : Je ne pense pas. D'ailleurs, les changements que vous mentionnez n'étaient que temporaires. C'était juste une manière de leur donner un peu d'air frais, tout en renforçant leur nature profonde.

C.B. : Écrivez-vous à la manière Marvel, c'est-à-dire avec un scénario général envoyé à l'artiste et le script des pages terminé quand vous avez les dessins sous les yeux, ou de l'autre manière, avec un script précis envoyé à l'artiste dès le début ?

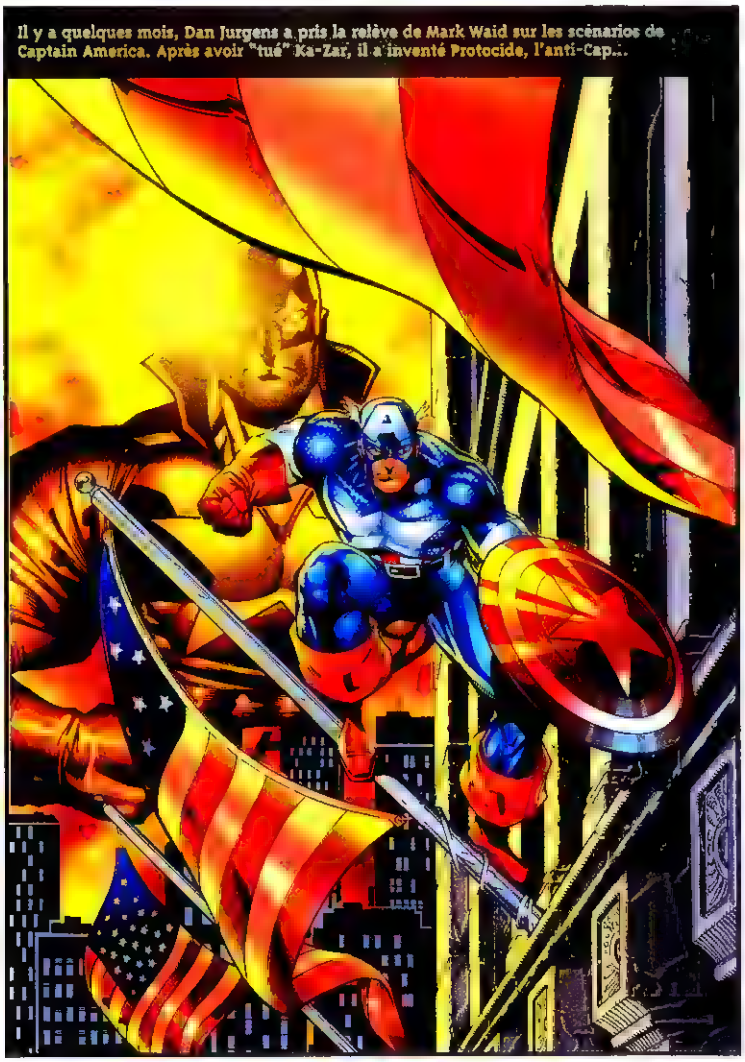
D.J. : J'écris un scénario général. Parce qu'en tant qu'artiste, je suis absolument convaincu que le fait d'envoyer un script ultra-précis restreint l'artiste, alors que le comic-book devrait être avant tout un medium visuel. À mon avis, la plupart du temps (pas toujours, car il n'y a que très peu de vérités absolues), la première méthode donne de meilleurs comics au finish.

C.B. : Avez-vous l'habitude, quand vous écrivez, de faire des suggestions graphiques aux dessinateurs ?

D.J. : Je le fais tout le temps. C'est un medium de collaboration et pour que ça se passe bien, il faut que tout le monde se sente libre de suggérer des idées aux autres.

C.B. : Certains scénaristes admettent qu'ils écrivent différemment selon le style du dessinateur avec lequel ils travaillent. Avez-vous un style pour Andy Park, un pour Andy Kubert et un pour John Romita Jr ?

D.J. : Oui. J'écris différemment selon le personnage, de toute façon, et je dessine différemment également selon les encreurs. Je tente de jouer avec les



Il y a quelques mois, Dan Jurgens a pris la relève de Mark Waid sur les scénarios de Captain America. Après avoir "tué" Ka-Zar, il a inventé Protocide, l'anti-Cap...

forces de mes collaborateurs. Il n'y a pas de différences énormes, mais quelques-unes quand même. Vous ne pouvez pas faire chanter un bariton en soprano, n'est-ce pas... Par exemple, John fait de magnifiques dessins énormes, Andy est plus flashy et, en même temps, on s'identifie peut-être plus vite à ses personnages.

C.B. : Vous êtes à la fois scénariste et dessinateur. Vous avez une préférence ?

D.J. : Non, j'aime les deux. Ce qui est sûr, en tout cas, c'est qu'avec ces deux fonctions, mon emploi du temps est bouclé ! Mais j'apprécie beaucoup la diversité de travaux que cela m'occasionne. Lara est très différente de Thor et, en même temps, leurs aventures ont quelque chose en commun.

C.B. : Ces dernières années, entre Captain America, Thor, Superman, Spider-Man ou Tomb Raider, vous semblez vous être concentré sur des personnages qui sont des icônes, soit par leur popularité, soit par leur longévité. Est-ce volontaire ?

D.J. : Inconscient, sans doute, car j'aime dessiner des icônes. Peut-être que Captain America en est une, Spider sûrement et Lara aussi, c'est vrai, finalement...

C.B. : Vous avez participé au relookage de Spider-Man version clone et aviez même lancé la série Sensational Spider-Man. Mais, finalement, votre passage a été assez bref dans le "Spider-verse". Pourquoi cela ?

D.J. : Disons qu'à cette époque, Marvel et moi avions des divergences artistiques. On n'était même pas d'accord sur l'essence du personnage...

C.B. : Justement, même les lecteurs français qui voulaient le retour de Peter Parker ont été très déçus par le fait que Ben Reilly meure à la fin de la saga du clone. Est-ce qu'il a toujours été question de se débarrasser du clone ?

D.J. : Non, pas vraiment. Mais sur le fond, voilà une de nos plus grosses divergences. Je pensais que les lecteurs avaient envie de voir Peter Parker, pas le clone...

C.B. : Vous vous verriez bien retourner sur le titre aujourd'hui, alors ?

D.J. : Pourquoi pas... Ralph (Maccio, l'éditeur des séries *Spider-Man* jusqu'à ces dernières semaines - ndlr) me l'a déjà proposé plusieurs fois !

C.B. : Que pensez-vous des récents changements intervenus à Marvel, et comment pensez-vous que cela affectera vos deux séries ?

D.J. : C'est trop tôt pour le dire. J'ai parlé à Joe et, dans l'immédiat, je n'attends aucun changement.

C.B. : Thor et Superman sont à la fois très forts et maîtres dans leur univers respectifs. Est-ce qu'il y a des similitudes dans la manière dont vous écrivez les deux personnages ?

D.J. : Pas vraiment. Je tâche de voir chaque personnage tout seul. Parce que sinon, dans un sens, ce sont tous des héros. Le fin du fin consiste donc justement à les différencier dans l'esprit des lecteurs. J'aime par exemple particulièrement le fait qu'il vienne d'une famille royale. Ça le rend unique, dans un sens.

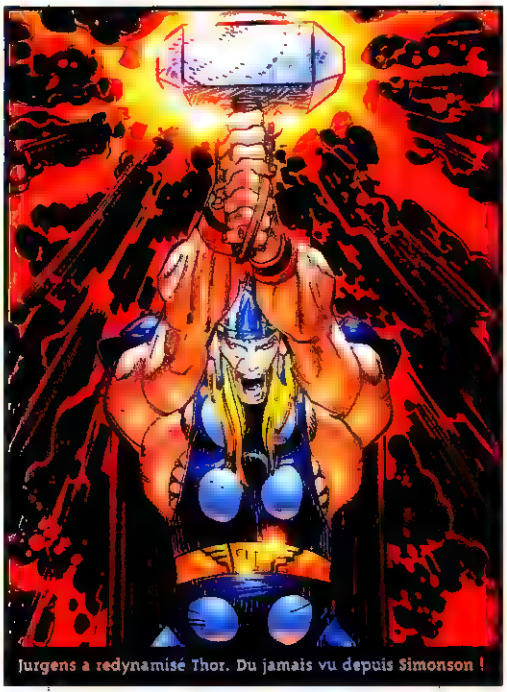
C.B. : Pour revenir à Superman, c'est vous qui l'avez "tué" en 1992 et vous vous êtes occupé de lui pendant des années. Est-ce que vous êtes arrivé au bout de ce que vous vouliez faire avec ce personnage ?

D.J. : Non, pas encore. J'ai encore quelques bonnes histoires de Supes dans ma manche. Mais je n'ai pas beaucoup de mérite. Le personnage est tellement bon qu'il occasionne d'infinies possibilités.

C.B. : Quelques mots à propos des Titans. Vous avez relancé la série dans les années 90 avec un concept totalement nouveau. À l'exception d'Argent, et si je

ne me trompe pas, aucun autre Titan "made in Dan Jurgens" n'a été conservé aujourd'hui. Deux ans après la fin de la série, pensez-vous que c'est au public que votre version n'avait pas plu, ou juste à DC ?

D.J. : Cela me paraît moins risqué de dire que les gens de DC, les fans, et moi-même n'étions pas vraiment satisfaits de ce qu'il y avait dans ce bouquin. Quand j'ai commencé sur ce titre, je pensais que Nightwing et Donna Troy devaient être les points d'ancrage de la série, comme Cyclope et Jean pouvaient l'être pour les *X-Men*. Parce qu'à mon avis, Dick et Donna forment le coeur des *Titans*. Mais DC voulait une version entièrement nouvelle, et j'aurais rajouté des personnages de toute façon. Mais on a tellement fait de compromis en travaillant que ça a faussé le tout et que la série en est devenue maladroite. C'est autant ma faute que celle des autres, et c'est vraiment quelque chose que j'aurais aimé faire différemment...



Jurgens a redynamisé Thor. Du jamais vu depuis Simonson !

C.B. : Vous avez été le dernier scénariste d'Aquaman. Vos deux prédécesseurs ont quitté la série en disant qu'ils étaient "la mauvaise personne" pour ce titre. Maintenant que la série a été enterrée, partagez-vous aussi le même point de vue et auriez-vous d'autres idées pour sauver Aquaman ?

D.J. : Je ne sais pas si on aurait pu sauver la série. Je regrette la perte d'*Aquaman* parce que je pense honnêtement qu'on était sur la bonne voie avec cette série. En fait, je dirais qu'en termes d'instinct personnel, je me sentais plus confiant sur *Aquaman* que sur un tas d'autres séries que j'écris... Mais il faut avouer qu'en termes de vente, la série était déjà en mauvaise posture quand je l'ai prise. En plus, on n'a bénéficié d'aucune promotion. Ce n'était donc pas facile d'inverser la vapeur... Et, de toute façon, une grosse partie des lecteurs de comics a toujours eu l'impression qu'Aquaman était un personnage dont on pouvait aisément se passer. Mais peut-être aussi que j'avais mal placé ma confiance et que les gens n'aimaient vraiment pas ce qu'on faisait. Qui sait...

Entretien réalisé par
[Lise Benkemoun]

Cherchez Trouvez Achetez Vendez
ebay
Retrouvez-les tous sur ebay
le leader mondial des enchères sur le net
www.ebayfrance.com
L'introuvable n'est plus ce qu'il était

La Boutique COMIC BOX

Le Club des Abonnés (et des autres...)

Tous les prix sont valables en France Métropolitaine (+ Corse)
DOM-TOM-ETRANGER : nous consulter DÉLAIS DE LIVRAISON :
4 À 8 SEMAINES - Dans la limite des stocks disponibles.

STATUES

STATUES MARVEL	PP	Ab.	Port
Iron-Man Golden Age Grey	1679	1639	60
STATUES DIVERS			
Flash of two worlds Statue	1679	1639	60
Green Lantern (Hal Jordan, the Silver Age)	399	389	40

MOVIE MANIACS 3

MOVIE MANIACS SERIE III	PP	Ab.	Port
Edward + Blair Monster (TheThing)	259	249	50
Shaft + The Fly (la Mouche)	259	249	50
Snake Plisken + Norris Creature wch Spider (The Thing)	259	249	50
Ash (Army of Darkness)	139	129	30

X-MEN LE FILM

Figurines X-MEN MOVIE	PP	Ab.	Port
Cyclope avec Jean Grey	129	119	40
Sabertooth/Wolverine (set de 2)	199	189	40
Mystique avec Wolverine mask	129	119	40
Logan	149	139	40
Tornade	129	119	40
Magneto	129	119	40
Malicia	129	119	40
Professeur Xavier	129	119	40
Le Crapaud	129	119	40

COMIC BOX

ÉDITIONS SPÉCIALES-HORS-SÉRIES			
Awesome Edition Speciale (Glory#0, Coven, Re: Gex#0) Metal cover	35	35	10
Avalon Edition Speciale (Wu-Tang#0, M-Rex) Meta Cover	35	35	10
Azrael/Ash Edition Spéciale Gold Cover	44	44	10

DESTOCKAGE !

Figurines AUSTIN POWERS			
Dr.Evil et MiniMe Cycle	199	189	40
Scott Evil	119	109	30
Carnaby St. Austin	119	109	30
Figurines CRIMSON			
Joe	115	105	30
Lisseth	115	105	30
Scarlet	115	105	30

Figurines DARKCHYLDE			
DarkChylde ou Pennance	99	89	30
DarkChylde Red Variant	109	99	30
Figurines BUFFY			
Buffy	119	109	30
Angel, Master, Willow (pièce)	99	89	30
Figurines LARA CROFT			
L.C. Area 51 12"	229	219	50

Lara Croft Yeti ou Requin 6"	99	89	30
Figurines LADY DEATH (PROMO)			
LD. Azur PREVIEWS EXCLU	50	50	30
DIVERS			
Fighting American Golden Age	79	69	30
Fighting American Modern Age	79	69	30
Spawn 17 : Malebo gia	129	119	30
Spawn 17 : Clown	129	119	30

*** FRAIS DE PORT** pour un objet EN FRANCE METROPOLITAINE UNIQUEMENT. Pour 2 objets commandés ou plus, multiplier ce prix par deux, plus : nous consulter.

Bon de commande

À découper ou à photocopier

NOM .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

Code postal ..... Ville ..... Tel. ..... E-mail : .....

Référence	Quantité	Prix unitaire	Frais de Port	Prix Total

Je joins mon règlement à l'ordre de **TSC - COMIC BOX,**
328 rue Saint-Jacques 75005 Paris par : Chèque bancaire ou postal

TOTAL ..... **F**

LE HÉROS DU MOIS

Conan

CHRONIQUES CIMMÉRIENNES

Même si, suite aux films, la majorité des gens a toujours de Conan le barbare l'image d'un jeune et fringant athlète passant sa vie à exhiber sa musculature et ses slips panthère au nom de la veuve et de l'orphelin, la vérité est toute autre. D'abord parce que Conan n'a rien d'un jeunot : il a été créé dans les années 20 par R.E. Howard, l'un des patriarches du pulp. Ensuite, parce que le Cimmérien n'a rien d'un enfant de chœur, ni même d'un "héros" au sens classique du terme : il n'est qu'un barbare luttant pour survivre, n'hésitant ni à tuer ni à voler lorsque son intérêt l'exige. Né sur un champ de bataille en Cimmérie, le jeune Conan s'est vite découvert des aptitudes pour le maniement des armes. Aussi, à l'âge de quinze ans, part-il en compagnie d'une bande Aesir afin de délivrer la province hyperboréenne du joug des magiciens. S'ensuivent moult combats dans des châteaux divers et variés (les fiefs desdits magiciens). Au cours de l'un de ces raids vengeurs, Conan est fait prisonnier et est réduit en esclavage. Il parvient cependant assez rapidement à s'échapper et il termine sa vendetta contre les sorciers locaux. Cependant, il est amusant de constater que ce n'est là qu'une version des jeunes années de Conan, la plus probable, tant la mythologie du personnage est riche. Dans tous les cas, il ressort usé de cette phase de sa (courte) vie et, lassé de la magie, il part à l'Est, vers le royaume de Nemedia. Sur place, il fait la connaissance d'Akeba, un sergent dont il sauve la fille. Plus tard, son nouvel ami le persuade de s'engager dans l'armée Teranienne. Séduit, notre ami accepte et fait ses classes en tant que soldat. Il s'illustre en survivant à la bataille de Yarlat, ce qui lui vaut une place dans la garde d'honneur du roi. Il reste trois ans au service de Teran puis retourne à ses premières amours : le vol de gemmes.

AMOUR, QUAND TU NOUS TIENS !

Il faut en effet savoir que, dans l'univers de Conan, la plupart des gemmes sont magiques et représentent donc des sources de pouvoir très convoitées. Après avoir, en compagnie de la voleuse Tamira, empêché la redoutable Lady Jondra de prendre le contrôle d'un dragon, il se heurte au dénommé Yezdigerd et à son homme de main, Balthaz. Les victoires répétées de Conan finissent par agacer "Yez", qui lui tend un piège mortel. Il sera sauvé in extremis par l'une des rares qui comptera vraiment dans son cœur : Red Sonja. Cette barbaresse aux cheveux de feu partagera nombre de ses aventures, jusqu'à ce que notre barbare décide de revenir sur sa terre natale et d'y reprendre son existence de mercenaire (on vous l'avait bien dit : ce type n'a rien d'un mec bien). Moyennant finances, il servira le roi Garian durant deux ans. Mais il semblerait que l'instabilité soit la caractéristique principale du barbare car Conan repart à l'aventure sur les mers, en tant que pirate. Cette fois encore, il nous faut "chercher la femme" pour comprendre. Le bateau appartient à Belit, la "princesse des mers", dont notre héros est fou amoureux. Lorsque celle-ci est tuée, il quitte la piraterie et part dans le désert. Là-bas, il prend la tête d'une tribu, les Bamalas, et entame une guerre intertribale pour la couronne de Zingara. Il s'en empare et, à la surprise générale, choisit de la remettre à un autre, estimant qu'il n'en est pas digne. Ainsi, le lecteur constate que Conan a gagné en maturité, qu'il commence à acquérir un code moral basé sur autre chose que le profit personnel. La suite de sa vie est plus floue : on sait qu'il se retourne contre ses anciens employeurs, les Teranéens, et qu'il mène une vie de pacha entouré de son harem. Il finira par renoncer à cette vie pour l'amour d'une jeune esclave nommée Zenobia, auprès de laquelle il coulera des jours relativement heureux jusqu'à la mort de cette dernière. Vous l'avez vu, la longue vie de Conan est un patchwork de guerres, de rapines et d'amours perdus. Mais notre barbare tient quand même la forme. La preuve : les éditeurs se l'arrachent encore. Stan Lee Media, la société du fameux Stan sur Internet, vient d'en acquérir les droits. La Cimmérie sur le web ? C'est pour bientôt !

[Antoine Maurel]

Petites Annonces

Envoyez à : TSC-COMIC BOX-P'tites annonces [illegible] 75005 Paris ou info@comicbox[illegible]

Ventes

Vends près de 8000 comics Marvel, Image, DC et indépendants. Liste complète contre 4,50 Frs en timbres. Jean-Luc Mellier, 38 rue du Brave Rondeau, 17000 La Rochelle.

Vends nombreux comics (Lug-Semic) : Strange, Nova, Spidey, Spécial Strange, albums Araignée... Liste contre une enveloppe timbrée. Emmanuel Rouleau, 26 rue de la Chevalerie, 28160 Brou.

Vends figurine Violator Chopper (Spawn McFarlane Toys) 400 Frs, état neuf, boîte jamais ouverte. Contacter Christophe après 19 h au 04 78 68 21 66.

Vends nombreux comics Marvel et autres, de Astonishing Tales #25 et New Gods (1971) #1 à Untold Tales of Spider-Man et Gen 13, les plus récents à prix sacrifiés. Vends également traductions françaises (tous éditeurs), plusieurs Wizard 1/2 (dont Daredevil signé par Quesada), les volumes "Essential" de Marvel (à partir de 60 Frs) et le coffret Captain America Comics (2 volumes hardcover signés par Joe Simon). Liste complète contre timbre à 3 Frs. Joulyn Machinal, 3 allée Simone Signoret, 78260 Achères.

Vends revues Marvel France dédiées aux X-Men (X-Men, X-Men Extra, Wolverine, Génération X, X-Force...). Patrick Monteau, Orlut, 16370 Cherves-Richemont ou 05 45 80 88 90 aux heures des repas.

Vends Strange, Spécial Strange, Titans, Strange Origines, Nova, Spidey, RCM, Top BD, Album X-Men version intégrale... (Lug, Semic) + Arédit Artima (Marvel, DC) et Superman (Sagédition). Liste contre enveloppe timbrée. Didier Bon, 8 Rocade des Genêts, 79160 Coulonges sur Autize ou 05 49 06 00 38.

Vends le reste de ma collection de revues Lug/Semic/Marvel France. Prix selon commande. David Vanelle, 16 rue de Béthune, 62290 Noeux-les-Mines ou 03 21 66 11 44.

Vends Gotham n°1 à 7 et 9 et reliures éditeur n°1 à 3 ; Creepy n°6, 10, 22, 24 à 29 et Vampirella (1ère série) n°2, 4, 5, 6, 7, 11, 12, 19 à 24. Catherine Vies, 10 rue principale, 31600 Saubens.

Vends Titans entre n°2 et 215, Nova entre n°5 et 213 et Spidey entre n°2 et 111. Liste sur demande. Christian Hibert, 28 rue Abbal, 31390 Carbonne.

Vends nombreux comics (Marvel, DC, Image) de 1985 à 2000 à prix sympa. Envoyez-moi votre liste de recherche. Mohamed Arioua, 1 rue Beauséjour, 69800 Saint Priest.

Vends comics VO : Fantastic Four (Kirby), X-Men (Byrne), Wolverine et beaucoup d'autres des années 60. Ainsi que des figurines Star Wars et Chevaliers du Zodiaque. Contacter Yannick : sospirit@noos.fr ou 01.43.37.48.91 / 06.16.67.18.42.

Vends Lug / Semic / Arédit : Strange, Titans, Spécial Strange, Nova, RCM, F.F., X-Men, Serval, Spawn, Batman (US) et bien d'autres encore... Très grosse liste contre un timbre à Rachid Ganoun, 9 rue Wilson, 42000 Saint-Étienne ou 06 86 86 12 55. Prix attractifs !

Achats

Recherche BD de Witchblade de 1 à 15 et the Coven 1 et 2. Possibilité d'échange entre the Tenth #0 et l'un des comics cités ci-dessus. Nicolas Léone, 9 domaine de Beauvoir, 45250 Briare.

Recherche les anciens numéros (en bon état et pas trop cher) du magazine américain "Femmes fatales". Ce magazine a une numérotation particulière (vol 1-1, vol 1-2...). Sinon je recherche toujours les figurines de Detective Batman (costume gris, ceinture à sacoche, cape en plastique et sans emblème jaune) et le second Bruce Wayne (complet noir et manteau rouge) en version Animated. Stéphane Durand, 16 place du Docteur Guérin, 95200 Sarcelles ou 06 62 54 93 18.

Contacts

Scénariste (17 ans) recherche dessinateurs dans la région d'Avignon pour création d'un comic-book. Je cherche également des acteurs pour film comique. Jérémy Parisot, route de Sorgues, 84230 Châteauneuf du Pape ou 06 62 61 76 37 ou Jerem43@caramail.com

Désire prendre des cours de dessin. Je me trouve actuellement en Yougoslavie pour une durée de 4 mois (militaire). Mon adresse est : SBP Yannick Bidault, SP 71118, 00878 Armées. Sinon mon adresse en France est : 84 rue de Chantepie, 37300 Joué-les-Tours.

Bulletin d'abonnement

NOM .....

Prénom .....

Adresse .....

Code postal ..... Ville .....

Date de naissance ..... Sexe .....

Tél. : ..... E-mail : .....

Aux 10 premiers nouveaux abonnés, un album des éditions SOLEIL

☐ Oui, je m'abonne pour 6 mois à COMIC BOX (6 numéros) pour 130 F (soit un numéro gratuit)
☐ Oui, je m'abonne pour 1 an à COMIC BOX (12 numéros) pour 250 F (soit 2 numéros gratuits)
☐ Je souscris un abonnement de soutien à COMIC BOX (12 numéros) pour 500F - 400F ou 300 F (4, 3 ou 2 cadeaux par an selon tarif)
☐ Abonnement à COMIC BOX (12 numéros) tarif DOM-TOM/ETRANGER 320 F

Je joins mon règlement à l'ordre de **TSC-COMIC BOX,** 328, rue Saint-Jacques, 75005 Paris par :
☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat-lettre

Entrez dans la légende...

Hors-série#3 **COMIC BOX** **En kiosques**
68 pages ■ 30 FF

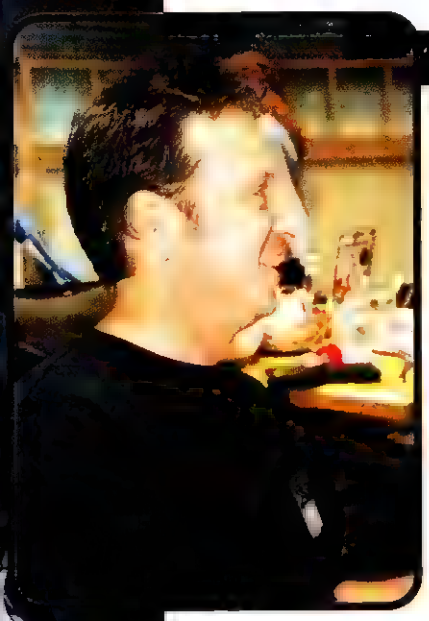
INTERVIEW

P. JENKINS EN 4 SÉRIES

- Werewolf by Night (Marvel) : Jenkins réinvente le loup-garou avec Leonardo Manco. Il passe inaperçu.
- Inhumans (Marvel) : Après Spawn the Undead, retour chez Marvel sur des personnages secondaires dont il redore le blason.
- Witchblade (Top Cow) : Sara Pezzini change d'ambiance grâce à lui et aux crayons de Keu Cha.
- Spider-Man (Marvel) : Après des années de tragédies et de dépressions, Parker se redécouvre un sens de l'humour grâce à lui.

Paul Jenkins

Retour aux sources



Paul Jenkins, scénariste

Paul Jenkins est un peu comme la déesse Krishna, il a douze bras pour écrire et quatre idées à la minute. Scénariste de talent, il a toujours le sourire et un air d'éternel étudiant, avec ses yeux bleus, sa boucle d'oreille et ses cheveux en pétard. En un an, depuis notre dernière rencontre, il a prouvé sa valeur en oeuvrant sur Spider-Man, Hulk, Witchblade, les Inhumains et Sentry. Le point sur ces aventures avec l'intéressé...

Comic Box : Dans vos premiers épisodes de Witchblade, on a l'impression que la mentalité que vous explorez le plus, ce n'est pas celle de Sara mais bien celle de la Witchblade (le gant), en lui donnant un ton machiavélique...

Paul Jenkins : Je ne peux pas vraiment répondre parce que j'ai écrit ces épisodes-là à quatre mains avec Rick Veitch pour faire un pont entre l'ancienne équipe artistique et la nouvelle. Mais si on a bossé ensemble la caractérisation des personnages, au contraire, à mes yeux, *Witchblade* est d'abord une série de fiction sur une jolie détective qui travaille pour le NYPD, la police de New York. En cela, Sara fait partie d'une certaine élite, elle est intelligente et compétente. C'est cet aspect qui doit ressortir. Et son partenaire Jake a intérêt à être à la hauteur. D'un autre côté, comme c'est une femme et qu'en plus elle est mignonne, elle sait qu'elle doit gagner le respect des autres en étant encore meilleure. Ce qui est sinistre en définitive... Mais bon, c'est la réalité... En ce qui concerne la Witchblade, justement, je pense qu'elle ne rentre pas dans cette optique de carrière, de respectabilité, de moralité, etc. et je crois vraiment qu' au fond, Pez ne la veut pas. Elle l'entend lui parler dans sa tête comme une petite voix qui lui dicte des choses violentes. Elle fait partie d'elle-même mais ce n'est pas un choix.

La version de Byrne et Mackie n'ayant pas eu le succès escompté, Spidey est en convalescence, aux bons soins de Jenkins. Ça va mieux !

C.B. : Witchblade est une série où finalement les vilains sont toujours les mêmes. Pensez-vous repeupler un peu cette catégorie ?

P.J. : On a effectivement prévu d'introduire un tas de nouveaux seconds rôles dans la série au fur et à mesure . Par exemple, un gars du labo scientifique, parce que, dans le fond, je pense que l'intérêt de ce genre de série est plus dans la réalité que dans la fiction. J'en ai aussi en tête un autre, gratiné (rires) : un ancien flic, drogué, accro au crack et qui en plus a le cancer (rires). L'intérêt, c'est que tout cela, conjugué à son expérience, lui permet de comprendre en un clin d'œil ce qui s'est réellement passé, quand il se rend sur les lieux du crime. On va aussi avoir une histoire assez glauque mais intéressante avec un criminel qui tue les gens de diverses façons, toutes plus incroyables les unes que les autres. Et qui, un jour, laisse une note pour Pez à l'intérieur d'un corps...

C.B. : Est-ce que vous comptez utiliser (ou inventer) certaines anciennes propriétaires de la Witchblade dans les siècles précédents ?

P.J. **:** On me l'a demandé, mais non, je ne pense pas. Autant j'ai de très grands plans pour elle, autant, comme je vous le disais, je n'en ai pas tellement pour le gant en lui-même. Mais j'ai quand même dans mes tiroirs une possibilité d'histoire qui se déroulerait avec la Witchblade pendant la Préhistoire. Difficile à rendre, mais intéressant.

C.B. : Vous êtes devenu le scénariste de Spider-Man et de Hulk, deux séries dont le "relaunch" venait d'avoir des résultats assez moyens. Est-ce que ça ne vous a pas fait peur ?

P.J. **:** Je n'ai jamais peur (rires). Je rigole, mais c'est important d'être enthousiaste quand vous acceptez une série. Surtout que mon but est qu'on me laisse faire ce que je veux avec les personnages qu'on me confie ! Pour Hulk, par exemple, ce qui

Le Hulk de Jenkins ? Les Hulks de Jenkins plutôt, tant la tendance est à la schyzo dans sa version du personnage.

"Je n'étais pas connu du tout au début, mais j'ai aujourd'hui la même philosophie qu'à mes débuts"

me plaisait, c'était de revenir à ce que je considère comme étant l'essence du personnage. C'est-à-dire un homme qui vit extrêmement difficilement un conflit intérieur et qui a peur de lui-même. Parce que la seule différence entre lui et nous, et ce quand il est en colère, c'est qu'il devient Hulk ! C'est sans doute pour cela que dans les trois versions de Hulk, celle que je préfère, c'est Bruce Banner.

C.B. : Le souvenir de Ben Parker tient une place très importante dans vos premiers scénarios de Spider-Man. D'après vous, qui est le plus important pour Peter Parker ? Son oncle ou sa tante ?

P.J. : Les deux mais, justement, pourquoi cela faisait-il plus de trente ans qu'on n'avait pas vu Oncle Ben dans un comic-book de Spider-Man, alors que Tante May a souvent été là ! Parce qu'il est mort, direz-vous. Oui, et alors ! On a choisi de faire quelque chose de très simple, le faire parler devant la tombe de son oncle et montrer Ben en flashback. Ce n'était pas sorcier ! J'ai juste pris une image classique de la mythologie Spider-Man, celle du jeune homme qui a eu une grande tragédie dans sa vie et qui maintenant doit apprendre à vivre avec et surtout à rire ! C'est ça le nœud de l'histoire : Peter Parker ne rit pas assez pour être heureux. J'ai fait comme si son sérum le rendait plus joyeux. Peut-être que ça revient à avoir pris de la drogue, à avoir ça dans les veines ! Ou peut-être que ça donne juste les mêmes sensations que la vodka, qui sait ! (rires)

C.B. : En tout cas, vous y allez aussi assez fort dans les blagues avec, entre autres, l'usage d'un coussin péteur dans votre premier épisode. C'est aux antipodes des projets "noirs" (Inhumains, Sentry) auxquels vous nous aviez habitués...

P.J. : (sourire ironique) Ces deux premiers épisodes de *Peter Parker : Spider-man* ont été très populaires, et forcément ça me fait plaisir parce que le résultat était très proche de mon scénario. Néanmoins, comme tout auteur, j'ai horreur qu'on me mette dans une catégorie. J'ai commencé par faire du Vertigo (il était le scénariste d'*Hellblazer*), et on m'a catalogué dans ce genre-là. Puis j'ai fait du mainstream, et on a été surpris. Puis j'ai travaillé sur *Hulk* et on a dit, ah, il est fait pour le super-héros. Puis les *Inhumains* sont sortis et on a trouvé que mon écriture était devenue plus sophistiquée. Ensuite, sur *Spider-Man*, on a découvert que j'avais de l'humour. Que va-t-on trouver à dire la prochaine fois ! (rires)

C.B. : Pour l'humour, vous êtes Anglais, c'est donc logique. Pour le reste, si on dit juste que vous êtes un bon auteur, ça devrait suffire, non ?

P.J. : Ce n'est certainement pas à moi de dire ça en tout cas ! Je ne suis ni Alan Moore ni Neal Gaiman. J'ai une approche personnelle que je tâche de proposer aussi bien à Marvel qu'à DC depuis bientôt 7 ans. Je n'étais pas connu du tout au début, mais j'ai aujourd'hui la même philosophie qu'à mes débuts : revenir à ce qui me fascinait dans les années 60, ou même 70, au sens où, dans les comics de cette époque, TOUT peut arriver et ce, à n'importe quel moment. Les années 90 ont marqué la chute des comics, mais j'espère qu'elles ne marqueront pas la fin de l'inventivité...

C.B. : Peut-être est-ce justement le manque d'inventivité, patent chez plusieurs éditeurs, qui a précipité la chute...

Witchblade + Darkness, ça s'est déjà vu. Mais Jenkins a haussé les enchères en ajoutant à l'équation... Alien et Predator !

Sentry, le nouveau projet de Paul Jenkins et Jae Lee, est un succès... Dont l'astuce majeure a cependant créé une polémique.

ne regardent leurs séries que d'un point de vue financier. Et leur seul but est de créer un nouveau personnage qui serait assez populaire pour être déclinable à l'infini dans d'autres médias. C'est pour cela qu'ils sont rétifs à tout changement concernant les séries qui marchent. Mais les boutiques, et même les fans, ne sont pas mieux. Je l'ai bien vu sur *Spider-Man*. Je n'ai pas changé le personnage et pourtant qu'est-ce que j'ai entendu ! À l'inverse de ces gens dont nous parlions, avec Joe (Quesada), nous croyons aux comics que nous faisons.

P.J. : Peut-être. Mais c'est triste. Si l'on prend Marvel, par exemple, puisque je l'ai vécu de l'intérieur, ils

C.B. : Justement, le lancement de Sentry et son coup d'esbrouffe (que nous ne dévoilerons pas pour les lecteurs français) a été reçu de façon assez mitigée, bien que l'idée soit excellente. Comment avez-vous ressenti cela ?

P.J. : Depuis quelques années, il ne se passe plus rien dans les comics. Nous avons donc voulu provoquer un électrochoc et, en même temps, faire une bonne série. Je comprends que les gens puissent ne pas avoir aimé la ruse que nous avons employée, mais je n'accepte pas qu'on nous critique pour avoir essayé. Il n'y avait absolument aucune malveillance de notre part, aucun voeu de tricher avec le public. C'était drôle, c'est tout ! Et la ruse et le concept-même de la série sont extrêmement liés. Mais les gens sont trop impatients, ils veulent tout savoir tout de suite, vont sur internet pour connaître ce qui va se passer à l'avance, etc. Alors qu'il fallait attendre le sixième épisode pour avoir un véritable indice…

Entretien réalisé par
[Lise Benkemoun]

COMICS EN V.O.

- toys neufs et occaz (rachats & échanges) imports u.s/japon -

toutes les nouveautés, tous les jeudi, listes de réservation, vente par correspondance

ARKHAM

ARKHAM : 15 rue Soufflot 75005 Paris

Tél :01 40 51 82 55

ouverture du lundi au samedi de 10h à 20h

dimanche de 14h à 19h

Metro/RER : Luxembourg

Planetary is ™ & © 1999 Wildstorm Productions, Inc. An imprint of DC Comics, Inc. All Rights Reserved.

COMIC BOX présente

PLANETARY

Cent ans d'histoire des super-héros, s'engouffrant lentement dans le monde moderne.

Parfois, des gens ordinaires découvrent des choses qui feraient mieux de rester cachées.
Parfois, ces choses ressortent, se fondent avec le monde de tous les jours et n'ont cure des intérêts de ce monde. C'est dans ces moments que Planetary intervient - invité ou pas...

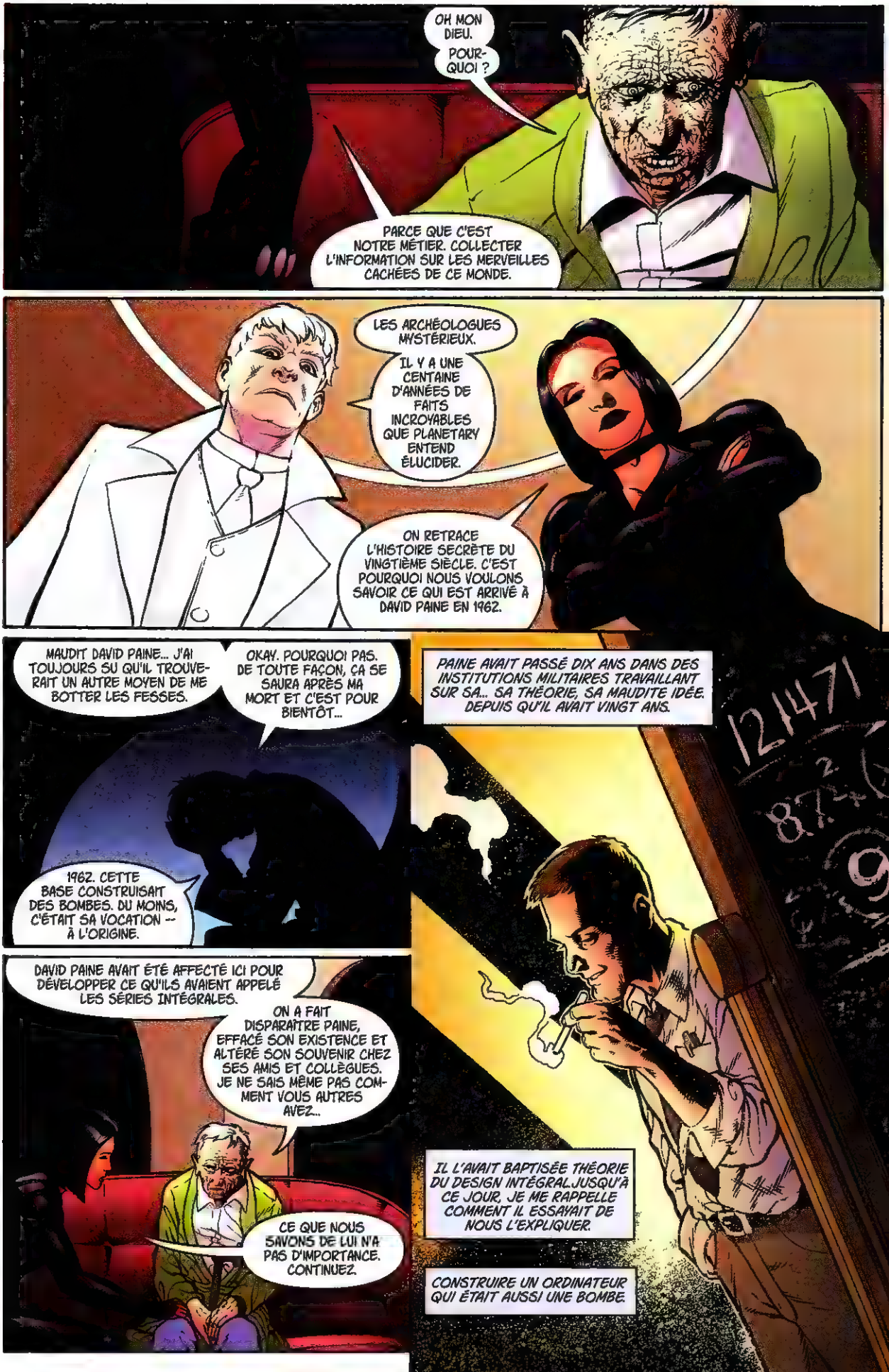
L'histoire que vous allez lire est un "preview" qui se déroule... Après le premier épisode de la série (Warren Ellis n'aime décidément pas faire comme tout le monde). Vous y remarquerez une réinterprétation des origines d'un célèbre héros.

Planetary est désormais disponible en album chez Soleil (en librairie)

PLANETARY
ENTREZ, LES GARÇONS. VENEZ TRINQUER AVEC MOI. ÇA A ÉTÉ UNE LONGUE JOURNÉE.
GÉNÉRAL. VRAIMENT, ON NE DEVRAIT PAS --
BIEN, MAINTENANT, JETEZ VOS "VRAIMENT" ET VOS "DEVRAIT PAS" AUX ORTIES. JE M'EN CONTREFICHE.
BONSOIR, GÉNÉRAL.
"Printemps Nucléaire"
Warren Ellis
Scénariste
Izod
Traduction
John Cassaday
Artiste
David Bjaï
Lettrage
Laura DePuy
Coloriste
Pour Adam Kubert

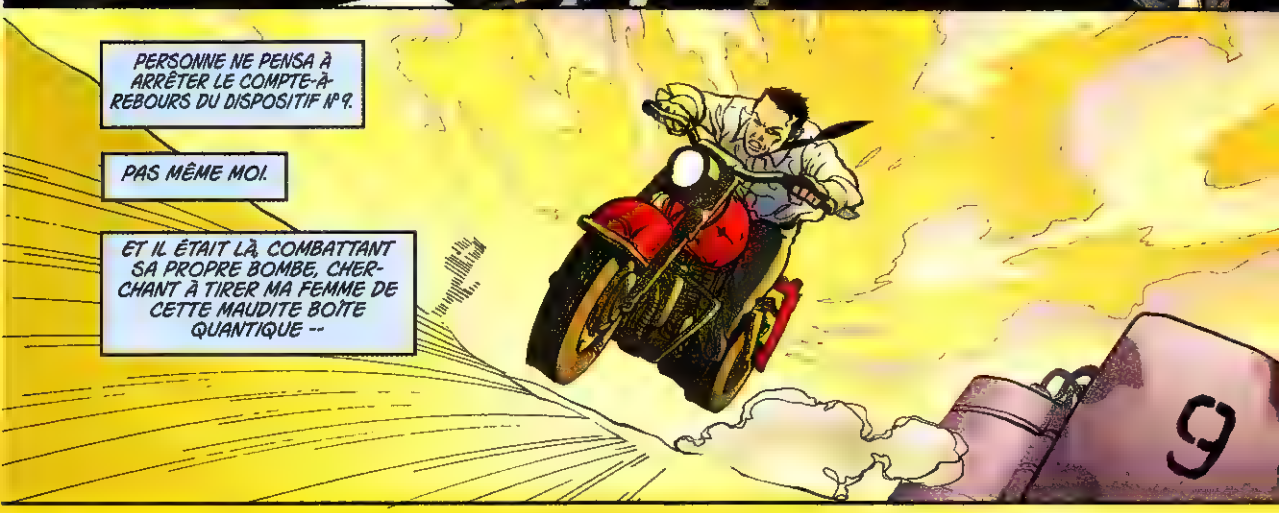
LES GARÇONS.

N'Y PENSE...
... MÊME PAS. LÂCHE LE FLINGUE, PASSE-TOI LES MENOTTES ET ESSAIE DE FAIRE UN GROS DODO.
SINON...
MAIS QUI ÊTES-VOUS ? MINCE, CETTE BASE N'EXISTE MÊME PAS ! COMMENT L'AVEZ-VOUS TROUVÉE ?
PLANETARY, GÉNÉRAL. ON VOUS A SOUVENT CONTACTÉ.
ET MES BUREAUX À WASHINGTON VOUS ENVOYAIENT PROMENER. COMMENCEZ PAS AVEC VOS MAUDITS INTERROGATOIRES --
-- BON SANG, ON N'A MÊME JAMAIS SU QUI VOUS ÉTIEZ VRAIMENT !
DES TIERCES PARTIES, GÉNÉRAL. ET TRÈS DÉTERMINÉES. ASSEZ DÉTERMINÉES POUR TROUVER CETTE BASE MILITAIRE.
ET AU CAS OÙ MR.SNOW ICI PRÉSENT N'AURAIT PAS ÉTÉ SUFFISAMMENT CLAIR, NOUS SOMMES LÀ POUR VOUS INTERROGER. ET "NON" N'EST PAS UNE RÉPONSE ACCEPTABLE.
BATTEUR, ON EST TOUJOURS TRANSPARENTS ?
COMME L'AU CLAIRE. LES CAMÉRAS DE SÉCURITÉ ENVOIENT MES IMAGES EN BOUCLE --
-- ET CETTE CHÈRE TÉLÉVISION A ÉTÉ PRIÉE DE DIFFUSER UN BRUIT ÉLECTROMAGNÉTIQUE ANTI-ESPIONS. PRENDS TON TEMPS, JAKITA.
NOUS SOMMES PLANETARY, GÉNÉRAL. MON NOM EST JAKITA WAGNER. VOICI ELIJAH SNOW ET L'HOMME QUI TRITURE VOTRE TÉLÉ EST LE BATTEUR.
ON EST ICI POUR PARLER DE DAVID PAINE.


OH MON DIEU.
POUR-QUOI ?
PARCE QUE C'EST NOTRE MÉTIER. COLLECTER L'INFORMATION SUR LES MERVEILLES CACHÉES DE CE MONDE.
LES ARCHÉOLOGUES MYSTÉRIEUX.
IL Y A UNE CENTAINE D'ANNÉES DE FAITS INCROYABLES QUE PLANETARY ENTEND ÉLUCIDER.
ON RETRACE L'HISTOIRE SECRÈTE DU VINGTIÈME SIÈCLE. C'EST POURQUOI NOUS VOULONS SAVOIR CE QUI EST ARRIVÉ À DAVID PAINE EN 1962.
MAUDIT DAVID PAINE... J'AI TOUJOURS SU QU'IL TROUVERAIT UN AUTRE MOYEN DE ME BOTTER LES FESSES.
OKAY. POURQUOI PAS. DE TOUTE FAÇON, ÇA SE SAURA APRÈS MA MORT ET C'EST POUR BIENTÔT...
1962. CETTE BASE CONSTRUISAIT DES BOMBES. DU MOINS, C'ÉTAIT SA VOCATION -- À L'ORIGINE.
PAINE AVAIT PASSÉ DIX ANS DANS DES INSTITUTIONS MILITAIRES TRAVAILLANT SUR SA... SA THÉORIE, SA MAUDITE IDÉE. DEPUIS QU'IL AVAIT VINGT ANS.
DAVID PAINE AVAIT ÉTÉ AFFECTÉ ICI POUR DÉVELOPPER CE QU'ILS AVAIENT APPELÉ LES SÉRIES INTÉGRALES.
ON A FAIT DISPARAÎTRE PAINE, EFFACÉ SON EXISTENCE ET ALTÉRÉ SON SOUVENIR CHEZ SES AMIS ET COLLÈGUES. JE NE SAIS MÊME PAS COMMENT VOUS AUTRES AVEZ...
CE QUE NOUS SAVONS DE LUI N'A PAS D'IMPORTANCE. CONTINUEZ.
IL L'AVAIT BAPTISÉE THÉORIE DU DESIGN INTÉGRAL JUSQU'À CE JOUR. JE ME RAPPELLE COMMENT IL ESSAYAIT DE NOUS L'EXPLIQUER.
CONSTRUIRE UN ORDINATEUR QUI ÉTAIT AUSSI UNE BOMBE.

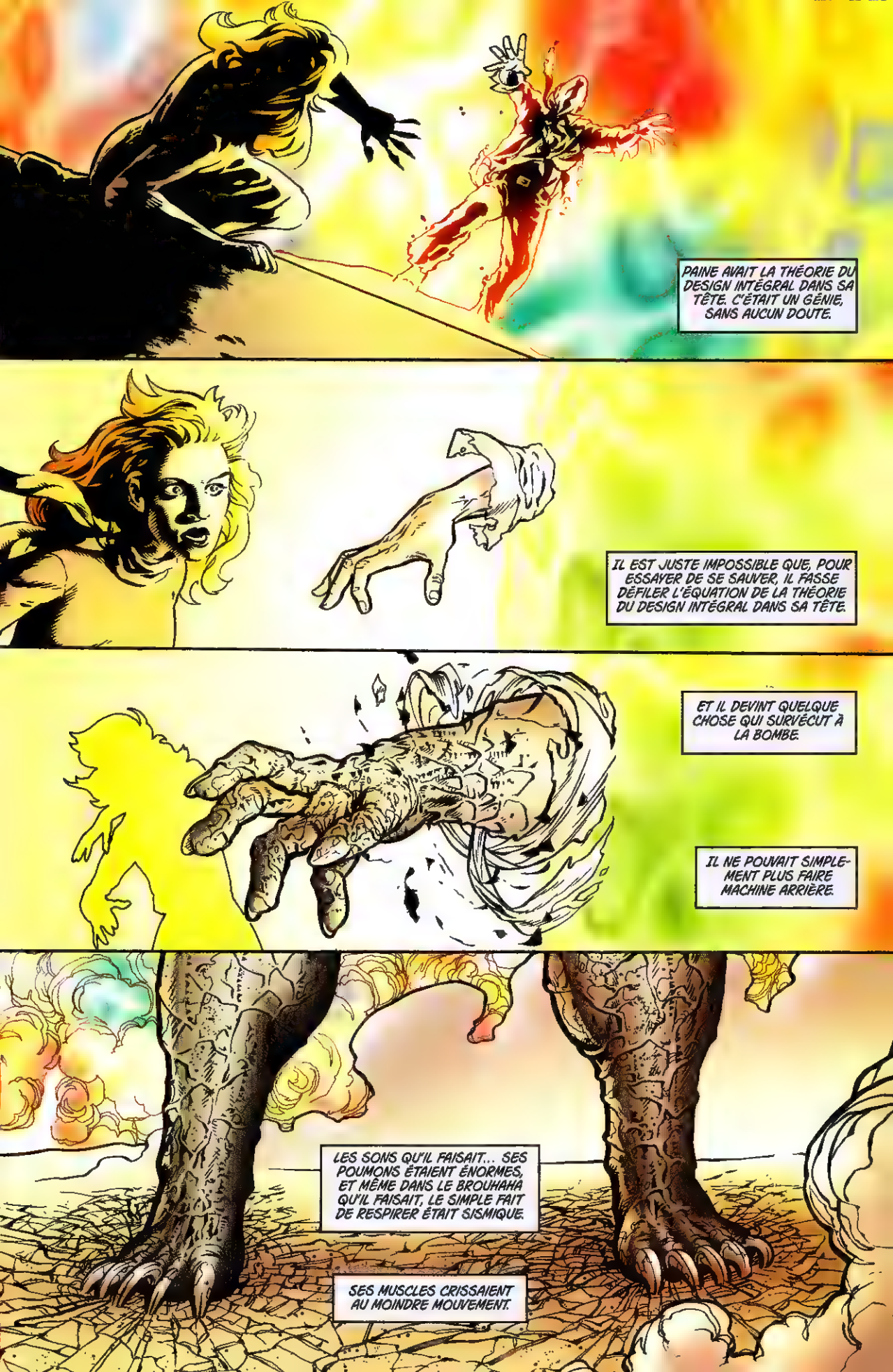
UN CERVEAU BRANCHÉ DANS LE MOTEUR DE L'UNIVERS, ET QUI DÉPLAÇAIT DES ROUAGES ET DES LEVIERS JUSQU'À CE QU'IL SE PASSE QUELQUE CHOSE.
IL POUVAIT LITTÉRALEMENT ATTEINDRE L'ENVERS DU DÉCOR ET JOUER AVEC L'UNIVERS. IL POUVAIT TOUT FOUTRE EN L'AIR.
GENS. VILLES. PAYS.
ÇA SONNE COMME LA THÉRORIE DE LA DESCRIPTION ; MAIS ÇA VIENT JUSTE D'ÊTRE DÉCOUVERT.
MON DIEU. VOUS PENSEZ QUE PAINE AVAIT DÉCOUVERT PAR LUI-MÊME LA THÉORIE DE LA DESCRIPTION IL Y A TRENTE-CINQ ANS ?
ET EN A FAIT UNE BOMBE.
OUAIS. PAINE ÉTAIT UN GÉNIE, NON ? TOUT LE MONDE LE PENSAIT, MÊME MA MAUDITE FEMME.
PARCE QU'IL ÉTAIT UN GÉNIE. C'ÉTAIT UN HOMME DE GUERRE FROIDE. COMME JOHN GLENN OU JFK. EN COMPÉTITION AVEC LES CERVEAUX DES ROUGES.
LES FAISEURS DE BOMBES AURAIENT PU ÊTRE DES HÉROS EN 1962.
LE DISPOSITIF N°9 ÉTAIT LE GROS MORCEAU. IL DEVAIT EFFACER UN KM² DE DÉSERT.
PAINE MARMONNAIT À PROPOS D'UNE "CRÉATION DE BOÎTE QUANTIQUE", "TOURNANT LES CHOSES HORS DE NOTRE RÉALITÉ", D'UNE "VOLONTÉ D'EXPÉRIMENTATEUR".
9
MA FEMME PRIT TOUTE UNE SALETÉ DE JOURNÉE POUR ESSAYER DE LE CHERCHER.

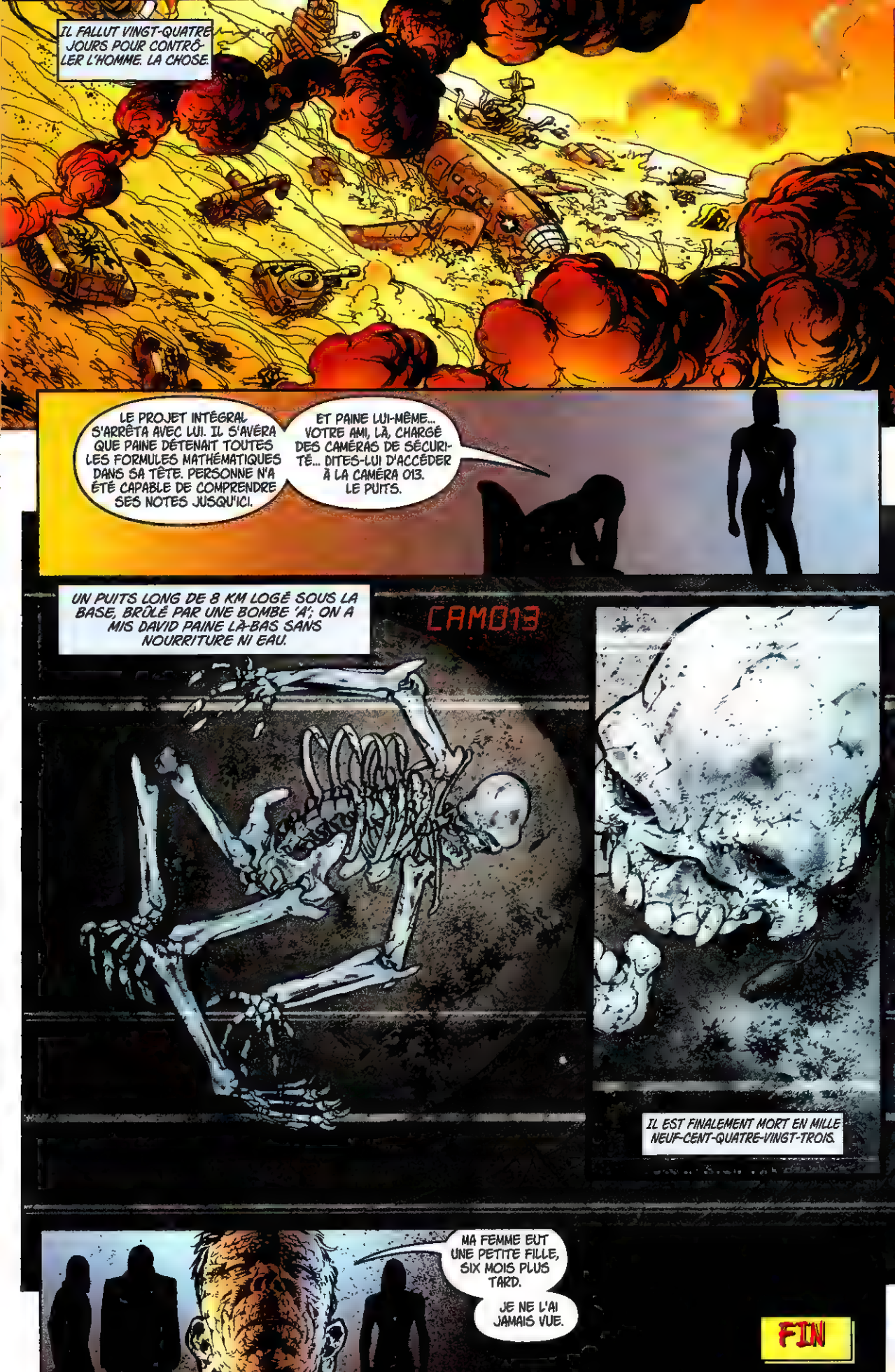
ÉVIDEMMENT, PAINE N'ÉTAIT PAS SUR LE SITE DE TESTS. IL ÉTAIT DANS LA SALLE DE CONTRÔLE, À DEUX KM DE LÀ.
LES CAMÉRAS LA REPÉRÈRENT.
ET PAINE, LE HÉROS DE LA GUERRE FROIDE, LE GUERRIER SOLITAIRE, SORTIT POUR ALLER LA CHERCHER.


PERSONNE NE PENSA À ARRÊTER LE COMPTE-À-REBOURS DU DISPOSITIF N°9.
PAS MÊME MOI.
ET IL ÉTAIT LÀ, COMBATTANT SA PROPRE BOMBE, CHERCHANT À TIRER MA FEMME DE CETTE MAUDITE BOÎTE QUANTIQUE --
9

ON NE SAIT TOUJOURS PAS CE QUI EST ARRIVÉ À PAINE, NI POURQUOI C'EST ARRIVÉ.

MAIS IL Y A UNE THÉORIE. IL Y EN A TOUJOURS UNE, N'EST-CE PAS ?


PAINE AVAIT LA THÉORIE DU DESIGN INTÉGRAL DANS SA TÊTE. C'ÉTAIT UN GÉNIE, SANS AUCUN DOUTE.
IL EST JUSTE IMPOSSIBLE QUE, POUR ESSAYER DE SE SAUVER, IL FASSE DÉFILER L'ÉQUATION DE LA THÉORIE DU DESIGN INTÉGRAL DANS SA TÊTE.
ET IL DEVINT QUELQUE CHOSE QUI SURVÉCUT À LA BOMBE.
IL NE POUVAIT SIMPLEMENT PLUS FAIRE MACHINE ARRIÈRE.
LES SONS QU'IL FAISAIT... SES POUMONS ÉTAIENT ÉNORMES, ET MÊME DANS LE BROUHAHA QU'IL FAISAIT, LE SIMPLE FAIT DE RESPIRER ÉTAIT SISMIQUE.
SES MUSCLES CRISSAIENT AU MOINDRE MOUVEMENT.


IL FALLUT VINGT-QUATRE JOURS POUR CONTRÔLER L'HOMME. LA CHOSE.
LE PROJET INTÉGRAL S'ARRÊTA AVEC LUI. IL S'AVÉRA QUE PAINE DÉTENAIT TOUTES LES FORMULES MATHÉMATIQUES DANS SA TÊTE. PERSONNE N'A ÉTÉ CAPABLE DE COMPRENDRE SES NOTES JUSQU'ICI.
ET PAINE LUI-MÊME... VOTRE AMI, LÀ, CHARGÉ DES CAMÉRAS DE SÉCURITÉ... DITES-LUI D'ACCÉDER À LA CAMÉRA 013. LE PUITS.
UN PUITS LONG DE 8 KM LOGÉ SOUS LA BASE, BRÛLÉ PAR UNE BOMBE 'A'; ON A MIS DAVID PAINE LÀ-BAS SANS NOURRITURE NI EAU.
CAM013
IL EST FINALEMENT MORT EN MILLE NEUF-CENT-QUATRE-VINGT-TROIS.
MA FEMME EUT UNE PETITE FILLE, SIX MOIS PLUS TARD.
JE NE L'AI JAMAIS VUE.
FIN

COMIC BOX

TOMB RAIDER

semic COMICS

Tomb Raider, the Tomb Raider logo, Lara Croft and her likeness and Eidos Interactive are trm of Eidos P.L.C. © 2000. Top Cow Productions, Inc. © 2000. All Rights Reserved.

TOP COW

EIDOS INTERACTIVE

CORE

STEAM PUNK™
Steampunk is™ & © 1999 Chris Bachalo & Joe Kelly. All rights Reserved Cliffhanger is trademark Wildstorm
CLIFFHANGER!
COMIC BOX

LE HERO OUBLIÉ [Les Wonder Twins]

Plusieurs héros de comics ont d'abord débuté à la TV. Chez Marvel, la mutante Firestar est ainsi d'abord apparue dans le cartoon de Spider-Man avant de paraître en BD. De même, DC vient de donner à Harley Quinn, l'amoureuse du Joker, sa propre série. Mais dès les années 70, les premiers héros DC à faire la transition dans ce sens étaient... Les Wonder Twins !

Samson a tué un lion de ses mains nues...
... Et un millier d'hommes avec la mâchoire d'un âne ! Mais nous pouvons lui opposer davantage !
Pouvoirs...en action !

Les Wonder Twins : les jumeaux venus de l'espace seraient-ils les enfants illégitimes de Leonard Nimoy ? En tout cas, c'est sûr, mieux vaut les oublier !

Ne vous laissez pas induire en erreur par leur nom. Les Wonder Twins (Les Jumeaux Merveille) n'ont qu'un point commun avec Wonder Woman : le fait d'avoir fait partie de la même équipe. Dans les années 70, donc, la TV américaine avait adapté en dessin animé les aventures de la JLA, rebaptisée pour l'occasion les Super-Friends (les Super-Amis). Du fait que les téléspectateurs visés étaient plus jeunes que les lecteurs des comics, les histoires étaient très simplifiées et les producteurs avaient en prime eu l'idée de rajouter des héros "enfants", auxquels le public était censé s'identifier. En l'occurrence, il s'agissait d'un frère et d'une sœur extraterrestres, Zan et Jayna. D'un type vaguement asiatique, avec les oreilles de Spock et une peau orange, les Twins portaient un costume violet assez kitsch ! Leur pouvoir ? Celui de se transformer en n'importe quoi (toujours dans une thématique incroyable, genre une méduse géante ou une girafe) quand ils prononçaient leur navrant cri de guerre : "pouvoirs en action" (au moins, ça veut bien dire ce que ça veut dire !). L'idée de base des Super-Friends, c'est que Superman, Batman, Wonder Woman, Aquaman et Robin (lequel, d'habitude, n'a pas au sein de la JLA) se [illegible] à la fois pour [illegible] enfants et leur [illegible] dur métier de [illegible] rapidement, [illegible] commerciale fit que [illegible] un comic-book de [illegible] TV (traduit en France [illegible] *Star Flash*, chez Arédit [illegible] aussi destiné aux très [illegible] lecteurs. Tant et si [illegible] que DC ne considérait [illegible] cette BD comme [illegible] vraiment partie de [illegible] univers officiel. Après [illegible] du dessin animé, [illegible] comic-book ne fit pas [illegible] feu et l'on pouvait croire [illegible] les jumeaux oranges aux oreilles pointues resteraient dans les [illegible]

Il n'en fut rien puisqu'au début des années [illegible] DC leur donna une nouvelle chance, cette fois-ci dans son "vrai" univers et en quelque sorte dans la "vraie" Justice League. À cette époque, en effet, la League avait donné naissance à une seconde équipe, Extreme Justice (qui était en quelque sorte ce que les Vengeurs de la Côte Ouest étaient, chez Marvel, pour les vrais Vengeurs). Un peu à court de personnages à succès pour alimenter ses rangs, DC tenta d'y injecter les Wonder Twins. Cette fois, les deux extraterrestres étaient de jeunes adultes (avec un air légèrement moins humain), un peu paumés sur notre planète (il y a des scènes, par exemple, où on les voit, perplexes, s'essayer à l'alcool terrien). Inutile de dire que si les Twins faisaient déjà ringards dans Super-Friends, dans Extreme Justice, avec un contexte plus sérieux, ils faisaient encore plus tache ! Extreme Justice ne dura pas bien longtemps et ces deux aliens transformistes retournèrent dans l'oubli. Ouf, diront certains.

Officiellement, on n'a plus jamais entendu parler d'eux dans un comic, à part de rares apparitions au sein d'une foule comme dans le *Kingdom Come* d'Alex Ross. D'ailleurs, le dernier coup d'éclat des Wonder Twins a été une grosse bouffonnade de Ross : un poisson d'avril qu'il avait diffusé, peinture à l'appui, pour faire croire qu'il se préparait à un album géant genre "Superman : Peace On Earth" consacré aux deux jumeaux. Son titre ? Le très improbable "Form of Water". Inutile de dire que c'était gros comme poisson (en particulier vu le peu d'intérêt artistique du duo), mais certains crédules y croient encore. Laissons plutôt les Jumeaux Merveille dans la naphtaline parce que ceux-là, vraiment, nous paraissent irrécupérables !

[Xavier Fournier]

POUVOIRS PERDUS, POUVOIRS TROUVÉS

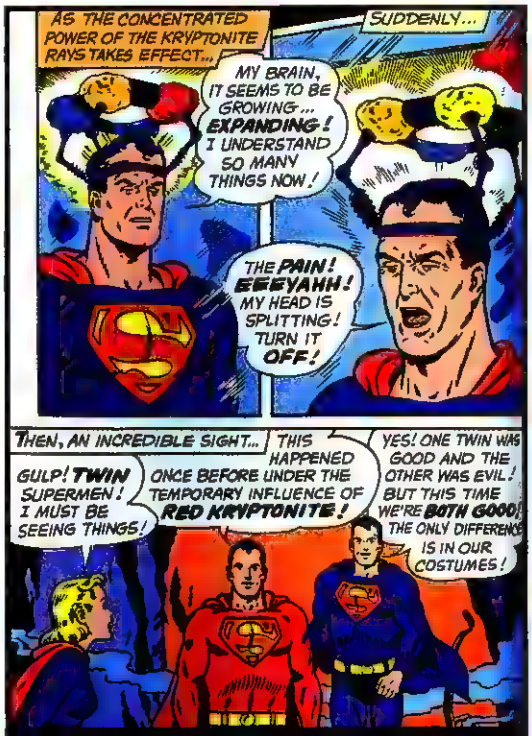
Quand il entre dans l'univers des super-héros, le lecteur s'appuie sur des constantes qui symbolisent pour lui l'identité du personnage : son costume et ses super-pouvoirs, sachant que toute modification de ces deux élements fait en général l'objet d'un épisode spécial claironné à grand renfort de pub, avec couverture chromée de préférence. Pourtant, pour autant qu'ils soient un pilier du déroulement de la série, les pouvoirs, super-armes et autres gadgets ne sont pas aussi linéaires qu'on voudrait le croire.

Les super-pouvoirs et autres caractéristiques d'un héros sont en effet soumis au bon vouloir des éditeurs et des scénaristes qui créent parfois des choses que leurs successeurs se révèlent incapables de gérer. Il y a d'un côté les "vrais" pouvoirs perdus ou trouvés, les occasions officielles dûment expliquées : par exemple, dans les premiers épisodes des *X-Men*, Jean Grey n'était qu'une télékinésiste sans aucun pouvoir télépathique. Après la mort supposée du Professeur X (il va mieux depuis, ne vous inquiétez pas) dans *Uncanny X-Men #43* (*Strange #43* réimprimé dans *Spidey #59*), on découvre qu'elle avait jusque-là caché ce don qu'elle maîtrisait mal et que le Prof X lui a même "légué" une partie de sa force mentale. L'apparition de la télépathie chez Jean Grey n'a rien de contradictoire avec ce qui a été écrit auparavant et semble donc "consistante" avec le reste de la série. Une autre partie des apparitions d'aptitudes ou de méthodes ne sont tout bonnement jamais expliquées de manière cohérente. Certains "trucs" cessent simplement d'être utilisés un jour et, à force, on les oublie. Un exemple de ces talents mystérieusement cachés ? Très bien : quel est le super-héros Marvel dont l'une des tactiques consiste à piéger son adversaire au sein d'une épaisse fumée écarlate ? Certains d'entre vous ont du mal ? Mais c'est Daredevil, bien sûr ! Dans *Daredevil vol.1 #7* (*Strange #7*, réimprimé dans *Strange #169 bis*), épisode dans lequel Matt Murdock laissait également tomber son costume jaune pour la version rouge amplement plus connue, il étrainait un tout nouveau lasso-canne lors d'un combat contre Namor... Un lasso-canne qui émettait des fumigènes rouges (dans *Strange #169 bis*, la fumée est bizarrement devenue bleue) aveuglant ses adversaires. Chouette gadget ! Un gadget si utile, si graphique... Qu'on ne l'a pas revu depuis les années 60 ! Comment penser que, si Daredevil possédait vraiment un tel atout dans son lasso-canne, il ne s'en serait par resservi depuis contre ses adversaires ? Aucune explication vraiment satisfaisante n'a été fournie (même si DD a redesigné plusieurs fois son accessoire, on le voit mal se priver de ce "pouvoir" supplémentaire).

Avant la célèbre version indestructible, Stan Lee a tenté un "bouclier radio".

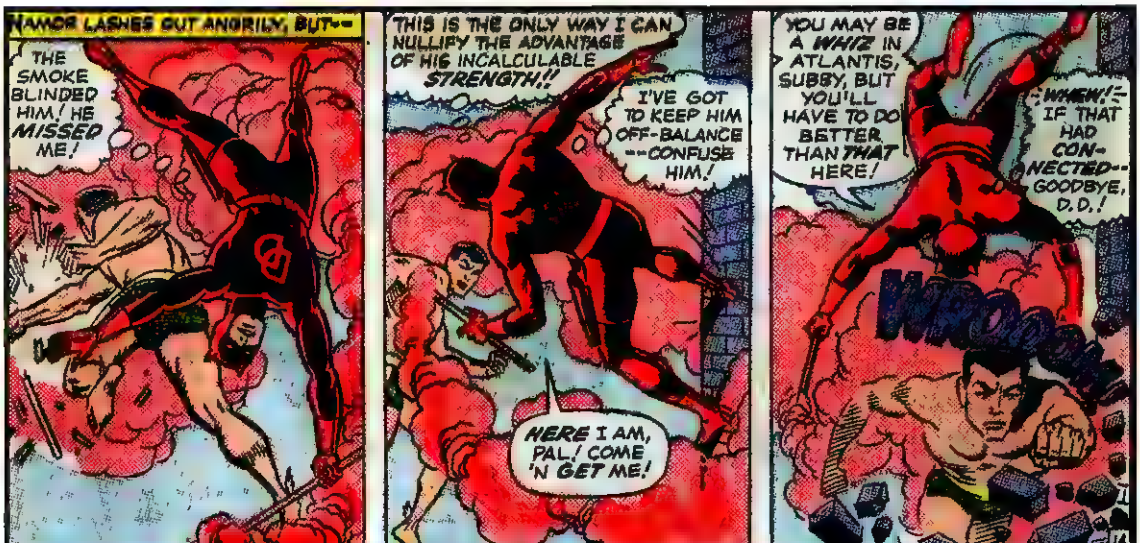
Pour les "Daredevilophiles" avertis qui connaissaient cet ancien talent du lasso-canne, une autre question : quel héros avait, parmi ses gadgets, une paire de super-rollers qui lui permettaient de se déplacer à toute vitesse dans les embouteillages ? C'est Iron Man ! L'Homme de Fer utilisait en effet à une époque ce moyen de locomotion.

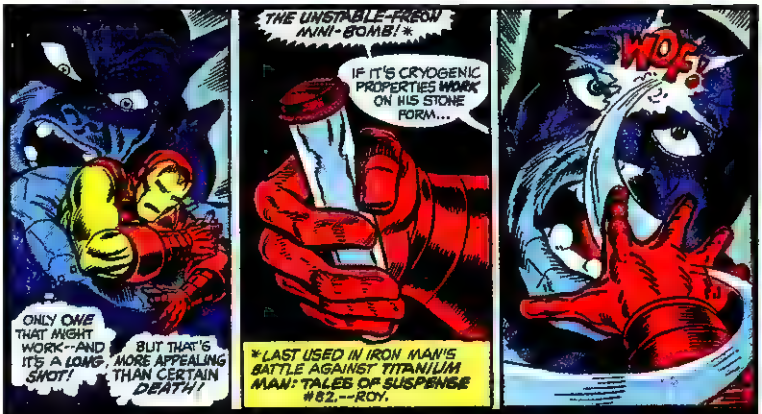
L'explication fournie en 1973 dans *Iron Man vol.1 #56* (inédit en France) est la suivante : ces patins lui permettaient de se déplacer quand les batteries des jets aériens de ses bottes étaient à plat. Bon, très bien. Maintenant, réfléchissez au nombre de fois, ces dernières années, où Iron Man n'a pas pu capturer un super-vilain parce que ses jets étaient endommagés... Ils étaient où, ces rollers ? À croire que les scénaristes qui se sont succédés ne se souvenaient tout bonnement plus de leur existence. La panoplie d'Iron Man est bien entendu riche d'accessoires tombés en désuétude mais la disparition de la plupart d'entre eux s'explique par le fait qu'il s'agissait souvent d'armures spéciales (comme celle qui lui permet d'aller dans l'espace, ou celle qui va sous l'océan) que Tony Stark ne sort de la remise que dans des cas très précis. Les "super-rollers" étaient bel et bien des gadgets contenus dans l'armure normale et, même si Tony Stark a réinventé plusieurs fois son armure depuis, pas un mot, pas une raison n'est venue expliquer pourquoi il se serait privé d'une telle sécurité en cas de panne des jets. Une autre arme d'Iron Man n'a pas survécu à l'amnésie des auteurs : si aujourd'hui ses principaux atouts offensifs sont les rayons émis par ses gants et sa plaque thoracique, dans les années 60, le héros utilisait une "mini-bombe au fréon instable". La capsule était cachée dans l'armure d'Iron Man et, en cas de besoin, il pouvait la fracasser sur son ennemi. Elle avait le pouvoir de tout geler dans un certain périmètre, comme une sorte de bombe glaciaire. Qui croirait aujourd'hui qu'Iron Man cache dans son costume une arme digne du Iceberg des X-Men ? Apparemment même pas lui : il ne s'en sert plus depuis des années.


AS THE CONCENTRATED POWER OF THE KRYPTONITE RAYS TAKES EFFECT...
SUDDENLY...
MY BRAIN, IT SEEMS TO BE GROWING... EXPANDING! I UNDERSTAND SO MANY THINGS NOW!
THE PAIN! EEEYAHH! MY HEAD IS SPLITTING! TURN IT OFF!
THEN, AN INCREDIBLE SIGHT...
GULP! TWIN SUPERMEN! I MUST BE SEEING THINGS!
THIS HAPPENED ONCE BEFORE UNDER THE TEMPORARY INFLUENCE OF RED KRYPTONITE!
YES! ONE TWIN WAS GOOD AND THE OTHER WAS EVIL! BUT THIS TIME WE'RE BOTH GOOD! THE ONLY DIFFERENCE IS IN OUR COSTUMES!
Une astuce de DC pour expliquer la fluctuation des pouvoirs de Superman (ici, se dédoubler) : l'usage de la kryptonite rouge ou des séries comme Crisis.

Et encore, les cas de DD et d'Iron Man ne concernent que des gadgets dont on peut penser que, pour une raison ou pour une autre, ils ont décidé de se passer. Mais que dire quand un héros se prive d'un de ses super-pouvoirs ? Dans les premières pages d'*Avengers vol.1 #43* (*Submariner #8*, collection Flash Arédit-Artima), Vif-Argent accueille les Vengeurs en leur montrant que désormais... Il peut voler ! Oui, s'envoler ! Vous vous souvenez l'avoir vu voler, vous, Vif-Argent, depuis les années 60 ? À part un bref passage dans *Fantastic Four vol.1 #304* (*Nova #138*) où il réutilise ce pouvoir, c'est motus et bouche cousue sur un pouvoir important. Et à la différence des super-rollers d'Iron Man, on aura du mal à croire que le pouvoir de voler de Quicksilver est simplement "tombé en panne" !

Plus fort que les pouvoirs/gadgets qui apparaissent et disparaissent selon l'humeur, il y a les cas où ils font un va-et-vient incompatible avec la continuité. Par exemple, au cours des années 40 et 50, il n'a jamais été fait mention de la moindre indestructibilité du bouclier rond de Captain America. Non seulement le mot Vibranium n'existait pas encore, mais il s'agissait à l'époque d'un simple


NAMOR LASHES OUT ANGRILY, BUT--
THE SMOKE BLINDED HIM! HE MISSED ME!
THIS IS THE ONLY WAY I CAN NULLIFY THE ADVANTAGE OF HIS INCALCULABLE STRENGTH!!
I'VE GOT TO KEEP HIM OFF-BALANCE --CONFUSE HIM!
HERE I AM, PAL! COME 'N GET ME!
YOU MAY BE A WHIZ IN ATLANTIS, SUBBY, BUT YOU'LL HAVE TO DO BETTER THAN THAT HERE!
--WHEW!-- IF THAT HAD CONNECTED-- GOODBYE, D.D.!
WHOOSH
À l'aise avec son lasso-canne fumigène pour tenir tête à des gens bien plus forts que lui, DD s'est depuis pris quelques raclées (comme Hulk à l'époque de Miller) qu'il aurait évitées s'il avait profité de cet accessoire.


THE UNSTABLE-FREON MINI-BOMBS! *
IF IT'S CRYOGENIC PROPERTIES WORK ON HIS STONE FORM...
WOF!
ONLY ONE THAT MIGHT WORK--AND IT'S A LONG SHOT!
BUT THAT'S MORE APPEALING THAN CERTAIN DEATH!
* LAST USED IN IRON MAN'S BATTLE AGAINST TITANIUM MAN: TALES OF SUSPENSE #82.--ROY.
La bombe au fréon d'Iron Man : un gadget glaciaire complètement oublié depuis.

bout de métal pas plus dur qu'un autre. Après avoir sorti Captain America du congélateur, dans les années 60, Stan Lee imposa graduellement l'idée de l'hyper-résistance de cet objet. Soit. Il suffisait de dire qu'après tout, Captain America l'avait toujours su mais que ce n'était pas venu dans la conversation. Et les épisodes parus APRÈS mais le montrant PENDANT la seconde Guerre Mondiale prouvent bien, rétroactivement, que le bouclier était déjà en vibranium. Sauf... Sauf que Stan Lee n'a pas tout de suite essayé l'indestructibilité : dans les premiers épisodes des *Vengeurs* où Captain America apparaît, quand Stan Lee pensait que le bouclier était un simple rond en métal "lambda" (du lambdanium ?), il y a un passage où Iron Man propose à Cap d'échanger son vieux bouclier qui a fait la guerre contre un plus moderne, en métal normal et... Radiocommandé, ce qui explique que le bouclier retourne toujours dans la main du Captain. Ce dernier accepte, le trouvant plus pratique. Ce passage fera légion au point que la version "années 40" du bouclier sera admise comme étant la version "normale". Dès lors qu'il se révèle être en vibranium, un métal précieux, et qu'en plus il s'avère que Cap a toujours su le jeter de manière à ce qu'il fasse boomerang, la scène de l'échange de bouclier devient complètement obsolète... Et inexplicable !

Nous n'allons pas essayer plus longtemps de faire semblant de croire que de tels "oublis" de pouvoirs se font sans raison. La plupart du temps, il faut y voir la marque d'un éditeur imposant un changement au scénariste parce qu'il trouve que le héros est devenu trop puissant, trop versatile. Qu'il y ait une logique derrière la décision est une chose. Qu'on décide purement et simplement d'effacer des événements de la mémoire des personnages en est une autre. Le fait que Diablo, Iron Man ou Daredevil n'utilisent plus certaines possibilités n'est pas un problème en soi, mais qu'on fournisse au moins au lecteur une raison à cela, comme par exemple quand Wolverine a perdu son adamantium. Tous les lecteurs ont alors pu voir que Magneto en était le responsable...

Toutes les incohérences de pouvoirs ne se font cependant pas au détriment du héros : l'étendue de ceux de Superman était au début très limitée. En 1938, année de sa parution, il n'avait pour lui qu'une force herculéenne et une rapidité de réflexes qu'on disait "plus rapides qu'une balle". Le Superman du début ne pouvait même pas voler ! Il se déplaçait comme le fait Hulk de nos jours, en bondissant sur de longues distances. La faculté de voler n'est apparue que par une sorte de phénomène de déformation graduelle d'un dessinateur à l'autre, chacun le faisant bondir de plus en plus loin, avec de plus en plus de maniabilité. Superman ne s'est jamais réveillé un jour en disant "Hé, mais je vole !" (ce qui en soi aurait suffi comme explication, en disant qu'il venait de se découvrir un pouvoir supplémentaire). Il a fait comme si ça avait toujours été le cas. Inutile de dire que des pouvoirs comme sa vision aux rayons X ou sa "vision chaude" ne sont apparus que bien plus tard, tout comme ses fonctions de super-hypnotiseur.

Que les exemples soient majoritairement Marvel ne doit tromper personne. D'abord, les labels plus jeunes comme Image, Wildstorm ou Awesome n'ont pas encore le poids de centaines d'épisodes à éplucher quand il s'agit de retrouver les pouvoirs de tel ou tel personnage. On en reparlera si *Darkness #300* ou *Spawn #295* sortent un jour. Ensuite, DC a contourné le problème avec des séries révisionnistes comme *Crisis* ou *Zero Hour*, qui dégagent tout bonnement des centaines d'épisodes d'un coup, désormais considérés "hors continuité". Le Superman qui ne vole pas ? Oubliez-le, il n'existe plus. Chez Marvel, pas de "révisionnisme cosmique", les principales exceptions étant *Daredevil : Man of Fear*, *X-Men : Children of the Atom* et *Spider-Man Chapter One* (et encore, les deux premières mini-séries ne sont pas officiellement considérées comme faisant partie de la continuité). Les scénaristes et éditeurs fonctionnent donc avec le poids de 40 ans d'histoires ininterrompues. Un poids ? Pas si évident. Pour peu qu'un scénariste veuille bien s'y intéresser, il y a sûrement plein de situations à trouver qui verraient le grand retour des rollers à réaction d'Iron Man ou du bouclier radio-commandé de Captain America. Euh... C'est pas gagné d'avance mais ce qui est sûr, c'est que les vieux comics réservent une fois encore leur lot de surprises pourvu qu'on veuille bien s'y replonger !

Autre source de fluctuation des pouvoirs : l'évolution du graphisme ! Au début, Gambit avait des éclairs verts qui se propageaient des yeux vers le bras...

[Xavier Fournier]

COMMANDE ANCIENS NUMÉROS

COMIC BOX#2

Dossier la JLA, le porte drapeau de DC Comics en France. En Direct des USA Avalon, la nouvelle division d'Image avec l'itw de son père, Brian Haberlin. Rencontre avec Jeph Loeb, scénariste passionné de Cable et Batman. Plus Chapeau Melon et Bottes de Cuir. Poster JLA

COMIC BOX#3

Dossier Spawn, l'anti-héros + itw Todd McFarlane. En Direct des USA itw de Joe Quesada & Jimmy Palmiotti sur les Marvel Knights.

Plus Godzilla dans les comics et les effets du Comic Code Authority + Cahier Spécial : Deadpool

Posters Spawn, Deadpool

COMIC BOX#4

Dossier Un monde de filles, toutes les héroïnes. En Direct des USA DC rachète Wildstorm. Darkchylde - la pin-up de Randy Queen (+itw). Shi portrait d'une combattante, rencontre avec Bill Tucci. Posters Witchblade, Darkchylde

COMIC BOX#5

Dossier les X-Men, gros plan sur les personnages les plus célèbres de Marvel+ itw Adam Kubert. En Direct des USA Neil Gaiman, créateur de Death. La France dans les comics. Quiz des super-héros. + Cahier Spécial : Blade. Posters X-Men, Guide des réalités alternatives X.

COMIC BOX#7

Dossier les vampires dans les comics. En Direct des USA Mark Bagley, dessinateur des Thunderbolts. Entretien avec Humberto Ramos. Quiz super-héros, Tomb Raider/Witchblade. Les adaptations des comics à la télévision.

En cadeau le mini-calendrier DC Comics.

COMIC BOX#8

DE L'ÉCHEC AUX SUPER-HÉROS : HÉROES RETURN OU FATHOM

Dossier les héros aquatiques, Heroes Return, les secrets d'une saga. En Direct des USA Alex Ross. Itw Ian Churchill, dessinateur de Coven. Posters Fathom et Heroes Return.

COMIC BOX#11

Dossier , Spécial Méchants + Batman Hellboy + Starman + les séries à publier d'urgence. Itw : Brandon Peterson + Gary Frank. PREVIEW BD DE «CHROME» par l'association Sugar Comga - Posters - Batman vs Mr Freeze + Ian Nottingham.

COMIC BOX#13

EXCLUSIVE DE DARK CHASERS

Dossier Rising Stars, Earth X, Anniversaire Batman (Part.1), Spawn, Awesome. Itw Steve Skroce, Keu Cha, Jim Krueger Posters . Medieval Spawn + Rising Stars

COMIC BOX#14

SPECIAL POSTER

Dossier Musique et comics, la science, Anniversaire Batman (Part.2), Superman - Paix sur Terre, Spider Man Itw Will Eisner, Greg Capullo, 6 Posters Inédits Fathom, Captain America, Gen 13, The Tenth, Darkness, Superman.

COMIC BOX#15

CADEAU COMIC BOX ALPHA SPECIAL MARVEL KNIGHTS

Dossier Qui font vos comics Séries Comment planter une série en 10 leçons, Shadowman, Anniversaire Batman (part.3) En Direct des USA Marc Silvestri Itw . Richard Starkings

COMIC BOX#16

CADEAU COMIC BOX ALPHA 3 HISTOIRES INÉDITES ARIA STONE HELLCOP

Dossier Les Vengeurs, Star Wars version comics, Anniversaire Batman (part.4) En Direct des USA Carlos Pacheco Itw . Joe Casey, David Mack

COMIC BOX#17

UNE HISTOIRE DE GHOST

Dossier Les secrets de Mutant X, Comment coloriser son comic-book, Anniversaire Batman (part.5), Qui sont les WildCats. En Direct des USA Scott Lobdell Itw Pat Lee

COMIC BOX#18

CADEAU SPIDER BOOK + POSTER GÉANT

Dossier Preview spécial 2000 et Top 5 des séries, dessinateurs, et scénaristes + Comment scénariser son comic book, Anniversaire Batman (part.6). En Direct des USA . Andy Park (Tomb Raider) Itw Kevin Smith.

COMIC BOX#19

BLISTER METAL COMIC BOX ALPHA Wu Tang Preview

Dossier Preview Batman Guerre et paix par Alex Ross - Comment encrer son comic-book par Tim Townsend - La fièvre nostalgique En Direct des USA Kurt Busiek Itw Mike Wieringo (Tellos)

COMIC BOX#20

PREVIEW Exposure (16 p. en couleurs)

Dossier Mythes et Magie Event Comics Ash, Painkiller Jane. par Quesada et Palmiotti Interview Matt Hawkins (Lady Pendragon) En Direct des USA John Byrne Posters Danger Girl Angela

COMIC BOX#21

PREVIEW Jade Warrior. 6 p. en couleurs)

Dossier Moebius et les comics Les métiers des super-héros - Festival international de la BD d'Angoulême 2000 Interview Dan Fraga En Direct des USA Jay Anacleto Posters Iron Man - Alia/Angela

COMIC BOX#22

CADEAU CRIMSON BOOK + POSTER GÉANT

Dossier Les scénaristes au pouvoir, les comic-strips Interview Alan Davis, Kevin Eastman (FAIK 2) En Direct des USA Stephen Platt, Christian Lichtner (Liquid!) Posters - L'aff. du film Heavy Metal, Gen 13

COMIC BOX#23

CADEAU ABC PREVIEW PAR A.MOORE

Dossier Visite du nouveau studio CrossGen, Superman continue (Itw : Eddie Berganza), Chris Claremont sur X-Men et FF Interview Alan Moore En Direct des USA Joe Benitez et Marcia Chen Posters WildCats - Malicia/ Wolverine.

COMIC BOX#24

CADEAU CROSSGEN PRIMER + CARNET DE CROQUIS FATHOM AVEC SON CRAYON

Dossier : Visite de Marvel Superhero island (Orlando), Authority, VO/VF le match Interview Dave Wohl En Direct des USA Chuck Dixon Posters Rising Stars Batman Gotham Knights.

COMIC BOX#25

COUVERTURE INÉDITE DE DANGER GIRL PAR J.SCOTT CAMPBELL

CADEAU PREVIEW BIRDS OF PREY (avec Catwoman) 4 POSTERS Tirable

Dossier Buffy, Les monstres dans les comics, Mission impossible (en comics), Liste complète des oeuvres de J.S.Campbell Interview Bryan Hitch En Direct des USA George Pérez

COMIC BOX#26

COUVERTURE INÉDITE BATTLE CHASERS PAR JOE MADUREIRA

CADEAU TALES OF THE DARKNESS 1/2

Dossier X-Men le film Les règles du collectionneur Contrôle d'identité Didier Crisse Interview Jim Cheung (Maverick, X Force.) En Direct des USA Joe Madureira le retour Posters . Wonder Woman et Authority

COMIC BOX#27

PREVIEW Gear Station Prelude 16 pages en couleurs

Dossier Les comics en 3D Ant-Man revient dans les bacs Contrôle d'identité . Philippe Druillet Interviews . Amanda Conner (Gate Crasher, Vampirella. .) - John Cassaday (Planetary. .) - Angel Medina (Spawn, Kiss.) Posters . Avengers par Alan Davis et Darkness.

COMIC BOX#28

PREVIEW Steampunk Idiosyncratica Chris Bachalo Joe Kelly 20 pages

Dossier Les crossovers, Hellboy, Tavis Charest plan de carrière, Image rendez-vous avec l'histoire Contrôle d'identité . "Cyrus" Tota Interviews . Chris Bachalo (Steampunk.), Garth Ennis (Preacher) Posters . Fantastic Four, Rising Stars

HORS-SÉRIE

COMIC BOX HS#1

VAMPIRELLA PAINKILLER JANE (BD 24 PAGES)

Interview . Tony Daniel - Paul Jenkins Joe Kelly & Duncan Rouleau - Neal Adams Jim Lee - J. Michael Straczynski Dossier . Vampirella fête ses 30 ans - Le procès de Darkness 40 ans de comics en France Posters . Vampirella/Painkiller Jane Stone

COMIC BOX HS#2

SPECIAL CINEMA ET LES COMICS À L'ÉCRAN

Dossier . X-Men le film (du comic-book au film, les effets spéciaux, le doublage, l'histoire du film) De la BD à l'écran et vice versa Interviews . Bryan Singer (réalisateur d'X-men, Usual suspects .), David Goyer (scénariste de Blade, The Crow .) Posters . X-Men the movie et Star Trek par T.Charest.

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

Code postal ..... **Ville** .....

.....

Téléphone : .....

Je joins mon règlement à l'ordre de TSC - COMIC BOX
328, rue Saint-Jacques, 75005 Paris par :

☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat Cash

Je désire recevoir COMIC BOX N°:

☐#1 ☐#2 ☐#3 ☐#4(D) ☐#4(W) ☐#5 ☐#6 ☐#7 ☐#8(HR)

☐#11 ☐#12 ☐#13 ☐#14 ☐#15 ☐#16 ☐#17 ☐#18 ☐#19 ☐#20

☐#21 ☐#22 ☐#23 ☐#24 ☐#25 ☐#26 ☐#27 ☐#28 ☐HS#1 ☐HS#2

STOP **Tous les numéros de Comic Box peuvent également être commandés par carte bleue sur internet : www.web-toyz.com**

Total de ma commande : ..... F
Frais de Port : 10. Frs*
TOTAL ..... F

* FRANCE METROPOLITAINE UNIQUEMENT, DOM-TOM ET ETRANGER, 18 frs

Match de Box

> LÂCHEZ-VOUS ! ÉCRIVEZ-NOUS : TSC - COMIC BOX 328, RUE ST-JACQUES - 75005 PARIS - E-MAIL : info@comicbox.com

Salut à vous tous ! Dans le cadre d'un nouveau plan pour conquérir la planète, moi, le Baron Zemo, ai décidé, après m'être fait passer pour un super-héros, d'infiltrer Comic Box. Le temps d'enfermer ce pauvre Izod dans le placard à balais et me voilà, prêt à vous répondre. N'ayez aucune pitié, n'oubliez pas que je suis un super-vilain !

SIMPSON STRONG

Cher Izod,

(T'as pas de chance, fiston, ce mois-ci, Izod est très kaput. Moi, c'est Zemo !)

Tout d'abord, je suis mécontent, mais alors très mécontent, parce que les *Simpson* de Dino n'apparaissent pas dans le guide de lecture. Si c'est un oubli, vous êtes presque pardonnés. Si ça ne l'est pas, sachez que le comic-book ne se cantonne pas qu'aux super-héros et à l'imagerie mystico-douteuse ***(Les Simpson ont fait l'objet d'un article dans Initiative Comics, il y a quelques temps. Dans la plupart des kiosques, ils ne sont pas vendus sur le rayon comics et s'adressent principalement aux enfants, c'est pourquoi nous avons choisi de les mettre de côté, de la même manière que les albums «comics» d'éditeurs comme Soleil ne sont pas dans le guide de lecture. Mais nous adorons Dino, nous vous conseillons tous d'acheter Dino et si d'autres lecteurs se manifestent, on reverra notre position quant au guide).*** Alain Roussel à raison dans le #23, les lecteurs de comics ont peut-être perdu le sens de la polémique. Mais j'ajouterais qu'ils manquent de sens critique et d'ouverture d'esprit. Je sais de quoi je parle, puisque je n'ai vu que par Marvel pendant au moins 10 ans. Ce qui me sidère avec la "French Édition", c'est que l'on a convaincu le lecteur que la V.I. format 2 épisodes bimestriel était la meilleure idée qui soit. Pour moi, c'est la pire horreur qui soit pour lancer DC en France, par exemple. L'attente est trop longue. Spark avait eu une très bonne idée avec *Tom Strong/Planetary #1*, 2 genres dans le même comic-book et, de plus, mensuel. Et, dans le guide de lecture, vous avez jugé bon de dire qu'il fallait mieux les séparer en 2 V.I. Ils vous ont écouté et on connaît le résultat. C'est comme si on vous disait de faire 2 Comic Box, l'un Marvel France, l'autre Semic ***(je croyais que tu voulais qu'on fasse un CB sur les super-héros et l'autre sur l'imagerie mystico-religieuse).*** J'ironise presque à moitié parce que je pense que les lecteurs achèteraient les deux.

Gilles Boverod (Saint-Maurin)

Cher Gilles,

1) Quand un éditeur prend une décision, c'est la sienne et pas parce que Comic Box lui a soufflé dans l'oreille. Spark a choisi de séparer Tom Strong et Planetary mais pense bien que s'il ne s'était agi que d'un problème de "package", l'éditeur les aurait à nouveau réunis plutôt que de les arrêter pour de bon. Ce sont les lecteurs qui n'ont pas donné sa chance à Strong chez Spark.

2) Nous avons vu le Semic-Book de Tom Strong et c'est vraiment bien (comme le sera sans doute Planetary une fois relié par Soleil) et nous espérons que vous serez nombreux à ne pas manquer cette seconde chance !

JASON : LE RETOUR

J'ai lu avec intérêt votre excellent article dans le Comic Box hors-série, à propos des séries et films adaptés en BD. Vous mentionnez très judicieusement le *Chapeau Melon et Bottes de Cuir* "*A touch of Brimstone*". Dans l'illustration que vous montrez de la BD, le texte est la copie parfaite du dialogue de la scène concordante des *Avengers* ! Mais êtes-vous passés à coté d'une autre référence tout aussi amusante ? Le personnage principal de la saga du *Hellfire Club* s'appelle Jason Wyngarde et a un look très british, avec ses énormes favoris. C'est en fait un "hommage" au personnage de Jason King, interprété par l'acteur Peter Wyngarde, dans les séries TV britanniques "Département S" et "Jason King" ! Il a d'ailleurs le même look. Mais tout cela, vous le savez certainement.

Alain Carrazé (Destination Séries)

Cher Alain,

Merci pour ces précisions et ces compliments venant d'un expert des séries (Destination Séries est diffusée chaque semaine sur Canal Jimmy). Il y avait plein de choses à dire et peu de place au final. Il a donc fallu faire des choix. Nous avons de longues listes de références que nous n'avons pu utiliser. Ce sera fait sans doute un jour dans le Comic Box normal ou, qui sait, dans un autre Hors-Série sur le sujet ?

HORS SÉRIE BIS

J'ai acheté votre magazine Comic Box spécial *X-Men* qui est génial. Je me suis arrêté à l'article "De la BD à l'écran" qui parle des super-héros sortis à l'écran. Étant un grand fan depuis des années, j'aurais aimé savoir, si c'est possible, où je pourrais me procurer les cassettes vidéo ou DVD des films ainsi que des séries, entre autres *Spider-Man* et *Captain America*.

Fabrice Paco

Cher Fabrice,

Une bonne partie de ces vidéos peuvent se trouver d'occasion dans les grandes surfaces ou les comic-shops. Mais le plus efficace reste Internet, avec des sites comme Amazon.com qui les vendent en VO.

RAIDES STARS

Si je vous écris, c'est surtout pour vous faire une suggestion pour votre (excellente) rubrique du héros oublié. Star Team, vous connaissez ? Bien. Dans les années 80 (84-85 pour être exact), Euridif lançait en pocket ces "nouveaux super-héros" nés aux States chez Archie Entreprises.

Dessin de Abdel Halim

D'accord, c'était surtout pour les gosses et les scénarios ne volaient pas très haut. En plus, le dessin était limite. Mais bon, j'ai le souvenir de Star-Man, Masque Noir, La Comète, etc. Et leurs petits copains indépendants du Team. Malgré les défauts criards de ce comic-book, j'ai toujours trouvé les personnages attachants, alors ce serait sympa de les faire passer dans "Le héros oublié" un de ces jours.

Alex de Narbonne.

Cher Alexde narbonne, Bien sûr qu'on connaît la Star Team, alias les Crusaders en VO. D'ailleurs, tu retrouveras deux des héros d'Archie dans notre nouveau Hors-Série #3 "Légendes des Comics", à la rubrique "Héros pas tout à fait oubliés". Ça te va ?

LA FOIRE AUX QUESTIONS

Ô, chers et grand fous des comics ***(J'aime qu'on me parle comme ça ! Enfin quelqu'un qui reconnaît en Zemo le futur roi du monde !)*** Votre mag est extra-supermégagigacool et la concurrence arrive mais ne vous inquiétez pas, vous resterez toujours les meilleurs. Bon, passons aux questions :

1) Tout d'abord, je voudrais savoir quelles sont les origines des pouvoirs de la Sorcière Rouge.

2) Ma rubrique préférée étant "Le choc des titans", un peu de

dessins sérieux comme au début, n'est-ce pas Phong-Vu ?
3) Qui est vraiment Maestro ?
Sur ce, je vous laisse car avec un aussi bon mag, il doit y avoir beaucoup de travail !
Salut à tous !
Wolverine

Cher Wolvie,
1) La Sorcière Rouge a eu la majorité de ses pouvoirs à la naissance, vu que c'est une mutante. Ensuite, elle s'est entraînée pour être sorcière.
2) Phong-Vu sera torturé au cochot jusqu'à ce qu'il apprenne à dessiner comme Alex Ross. Ça risque d'être long.
3) Maestro est un héros du dessin animé "Il était une fois l'homme". Euh... C'est aussi le nom d'un double futuriste de Hulk, ultra-méchant !

UN PEU DE PUB...

Salut à tous !
Je me nomme Anthony Hugros, alias Tony H. Je suis dessinateur chez Climax Comics, le studio français qu'on aimerait bien qu'il monte, qu'il monte... Je ne vous écris pas pour vous poser des questions ni pour vous faire des éloges car beaucoup d'autres le font beaucoup mieux que moi... Oh, et puis si, soyons fous !
1) À quand l'interview de maître Claudio Castellini ?
2) Alex Ross, ce serait pas mal comme idée de carnet de croquis ! Alors ?
3) Ceci est plus une suggestion qu'une question : pourquoi ne pas faire un guide de lecture étalé sur deux mois comme le fait un certain concurrent ? Mais bien sûr avec de vraies infos et pas de l'intox comme ce même concurrent.
4) Qu'attendez-vous pour faire paraître une aventure d'une de nos séries ou même un simple preview comme vous l'avez fait avec Sugar Comga ? C'est vrai, on aurait tout à y gagner (niveau pub) et vous, vous n'auriez rien à perdre. Bien au contraire, car c'est toujours bon de faire de la pub aux vrais studios de comics français.
Longue vie à Comic Box et que la force sort avec vous tous !
Tony H.

Cher Tony,
1) Ça a failli se faire... Mais Claudio n'a pas pu rencontrer un de nos journalistes. Cela dit, nous ne désespérons pas d'interviewer le Neal Adams italien.
2) Tu as raison, ce serait bien. Mais son planning est booké jusqu'en 2002. Après, peut-être...
3) Pour le Guide de Lecture, nous sommes tributaires des infos livrées par les éditeurs. Rester sur un mois permet d'avoir les indications les plus fiables et de ne pas (souvent) écrire d'âneries. Pas question de gâcher de la place.
4) Nous attendons d'être franchement éblouis par vos œuvres. Mais rappelez-vous bien que nous ne sommes pas un éditeur de BD mais une société de Presse.

VA COMPRENDRE...

Si j'écris ce mois-ci, c'est pour exprimer mon incompréhension devant les logiques éditoriales de nos deux principaux fournisseurs de comics en VF.
Ça pourrait faire le sujet d'un bon Match de Box, non ?
En effet, d'un côté, nous avons Marvel France, avec sa multitude de magazines, pas tous d'un intérêt formidable (à part *Thunderbolts*, qu'est-ce qui justifie le maintien de *Marvel Select* ?), qui assène dix fois la même histoire (ô combien de séries, combien de magazines mutants ?).
C'est vrai, ils vendent plus de comics parce que les Français sont plus habitués au monde Marvel, mais avec les changements annoncés pour janvier prochain - nouveau format, nouveau prix - va-t-on vers des magazines de meilleure qualité (je parle autant du contenu BD que du papier et de la présentation) ou seulement vers des comics plus chers?
De l'autre côté du ring, Semic et ses nombreuses licences Image, Dark Horse (qui se résume à *Buffy*, j'y reviendrai) et DC (qui se résume à plus grand chose). Semic qui m'annonce par courrier que *Gen13* s'arrête (à la limite, ce n'est pas le pire, je n'y comprenais plus rien depuis l'arrivée de Scott Lobdell dont les scénarios à tiroirs alambiqués iront sûrement mieux aux incompréhensibles *X-men*), après m'avoir infligé la perte de *Ghost* et celle des *Birds of Prey*, tout en poussant en avant sa nouvelle trouvaille, CrossGen. Semic qui jure qu'il veut faire plus de DC mais qui est incapable de tenir une série plus de quelques mois (record homologué : *JLA*, un an) et qui semble chercher uniquement la rentabilité de ses séries (ça se comprend) comme si elles étaient chacune seules à se défendre de l'annulation (ça, je comprends moins).
Le grand mystère, c'est de savoir comment ils font pour se lancer à l'assaut des librairies, ce qui est un gros investissement, alors qu'ils ne peuvent même pas soutenir un titre au-delà de 5 numéros en kiosque. Pouvez-vous me dire ce qui me manque pour comprendre leur logique ?
Qui sortira vainqueur de ce duel auquel se mêlent les "petits" Spark et Dino, sans parler de Glénat ? Entre le multiplicateur de titres et l'accumulateur de titres annulés, rien n'est joué. À bientôt,
Charles

Cher Charles,
Pour ce qui est de la qualité, Panini-Marvel France ou Semic n'y sont pour rien. Ils traduisent et lettrent ce qui vient des USA. Ils n'interviennent que dans le choix de ce qui va être importé et dans la forme (c'est déjà pas mal). Seule cette forme est sujette à critique. C'est là tout l'enjeu des remodelages en cours. S'adapter aux nouvelles réalités d'un marché qui a bien changé ces derniers mois. Mais on ne peut pas reprocher aux éditeurs d'arrêter des séries non rentables. Ce n'est pas de leur faute si les ventes baissent. Ça le devient s'ils ne font rien pour enrayer cette baisse. Et là, ils font des efforts. Je te rappelle que les Américains sont dans la même logique. C'est pour cela qu'ils ne lancent pratiquement plus que des mini-séries. Le lecteur est devenu moins assidu avec le temps, et ça, c'est une réalité !

Bon, sur ce, je me sauve. Après avoir squatté le courrier de CB je vais retourner voir si je n'ai pas moyen de détruire un continent ou ce genre de trucs que nous autres tyrans faisons tous les jours. Si vous voulez retrouvez Izod le mois prochain, envoyez-moi une rançon !

Le Baron Zemo.

Dessin de Alexandre Tuis

le CROSSGEN Discours de la Méthode

CrossGen débute en France ce mois-ci avec "Mystic" et "Sigil" (prononcez Si-djil). En décembre, vous découvrirez "Meridian" et surtout "Scion"...

Cela fait donc près de six mois que CrossGen Comics a débarqué dans le monde des éditeurs de comics. À la veille de son lancement en France, chez Semic, nous avons donné la parole à Brandon Peterson, dessinateur de "Mystic", la série phare de la firme, et directeur artistique. Il nous révèle pourquoi CrossGen n'est pas une boîte comme les autres, avec son ambiance, ses méthodes de travail et ses résultats...

Au commencement, il n'y avait rien. Ou presque. Juste une idée folle de Mark Alessi et de sa cousine Gina M.Villa, tous deux fans de comics et qui ont décidé de se lancer dans l'aventure industrielle. En avril 99, Mark Alessi annonce le rachat de la Mega Convention d'Orlando qui deviendra "sa" convention, son outil de promotion. Quelques jours plus tard, Brandon Peterson, encore tout auréolé de son succès sur les *X-Men* (*Magneto Rex* et *Astonishing X-Men*), rejoint l'équipe. Il sera leur directeur artistique et dessinera au moins une série. L'univers CrossGen ne ressemble alors pas à grand chose. Quelques mois plus tard, lors des conventions d'été (San-Diego et Chicago), CrossGen prend des stands mais reste discret. Sans comics, impossible de briller. Pourtant, Mark, Brandon et les autres distribuent du matériel promotionnel et des dossiers de candidatures pour intégrer l'équipe.

Aujourd'hui, Tampa, en Floride. C'est comme si CrossGen avait toujours existé tellement les habitudes sont ancrées dans l'esprit des collaborateurs. La méthode de management de CrossGen aurait-elle réussi ? Peut-on faire des comics "autrement" ? À l'heure des premières crises de maturité de la firme (voir pages News) et de l'exportation en France des séries, Brandon Peterson nous donne son sentiment :

À propos de la méthode CrossGen...

"Je crois, dit-il, que, pour l'essentiel, il ne s'agit pas de comment on fabrique les comics techniquement mais dans quel environnement ils sont créés. On fabrique nos revues comme les autres mais l'ambiance ici est différente. Quand on arrive le matin, on n'est pas tenté par un bon film ou une balade sur la plage. Et le résultat est là : au lieu d'avoir un épisode dans lequel il y aurait quelques planches sublimes et d'autres faites à la va-vite parce qu'on aurait été distrait, on essaie d'avoir une qualité constante sur 22 pages. Quand un dessinateur arrive ici, on ne lui apprend pas à tenir son crayon "façon CrossGen"! Marvel avait l'ambition d'apprendre à dessiner à ses collaborateurs. Chez nous, il s'agit plutôt de travailler chacun à sa manière, mais en équipe."

À propos de la difficulté d'être artiste ET directeur artistique...

"C'est difficile et ça prend beaucoup de temps. Je crois que je travaille ici plus que tout le monde (le Président inclus) ! Cela me met dans une position unique. Je ne peux pas prendre parti pour un dessinateur en retard ou en difficulté sous prétexte que je suis un dessinateur. Je dois montrer l'exemple. Finalement, j'ai moins de privilèges en cumulant les fonctions et plus de responsabilités.

Mais j'ai vraiment un impact sur tout ce qui sort d'ici visuellement : le logo, le site web, les comics. C'est bien plus qu'un simple boulot de relecture des planches.

Mark Alessi (ici avec John Romita Sr). C'est pour retrouver la "magie" des studios qu'il a conçu CrossGen Comics...

À propos des procédures de travail de CrossGen...

"Je passe une bonne partie de mes journées à relire et corriger le travail des autres dessinateurs, à leur parler, faire des suggestions. La vérité, c'est qu'on a une excellente équipe. Mon niveau d'implication sur chacun des dessinateurs est minime. Parfois, je me contente juste de leur dire "Oh, c'est très joli". Mais je suis avec eux à chaque étape de la création. Je n'attends pas qu'ils arrivent avec leurs planches finies pour les démolir si besoin est. Je les suis constamment, histoire d'éviter ce genre de choses. Il est déjà arrivé qu'un coloriste utilise de mauvaises couleurs. On a pu déceler le problème suffisamment tôt pour que tout se passe bien. Mais je ne suis pas un cerbère. Si je fais des réflexions aux membres de l'équipe une fois par mois, c'est beaucoup. Ils connaissent leur boulot.

À propos du fait que tout le monde doive venir bosser au studio...

"Le principe de Mark Alessi était que tout le monde devait venir travailler en Floride pour intégrer CrossGen. Mais il a réalisé que nos collaborateurs avaient des obligations contractuelles à assumer avant de déménager. On a été très tôt confronté au problème avec Ron Marz [le scénariste de *Mystic*] qui avait des engagements avec Dark Horse et DC. On lui a dit "Ok, tant que tu viens ici". Mark Waid va aussi venir s'installer ici pour travailler sur nos titres. Et lorsqu'il rentrera chez lui après le boulot, il gérera ses autres projets. L'essentiel est que CrossGen soit une priorité pour tous les gens qui travaillent chez nous.

D'un autre côté, il y a les free-lance. Comme ils ne travaillent pas sur des séries régulières (ils font des fill-in ou des numéros spéciaux), ce n'est pas un problème qu'ils ne viennent pas à

Tampa. Mais cette politique nous en a coûté. Ce n'est pas de gaîté de cœur que nous avons dû laisser filer des offres d'artistes de talent parce qu'ils ne voulaient pas venir en Floride. Mark [Alessi] est convaincu que pour faire les choses correctement, il faut être tous au même endroit. Au début, je n'étais pas très chaud. Mais aujourd'hui, avec le recul, je suis convaincu que nous avons raison. Cela nous permet de nous concentrer sur nos comics au lieu de nous préoccupper de la date à laquelle vont être envoyées les planches."

À gauche : "Meridian#8", dessiné par Mike Vosinge. Au centre : "Sigil" par Steve Scott. À droite : "The Trial" par Bart Sears. La pluralité : c'est un aspect de la méthode CrossGen.

À propos de la sélection des artistes par concours...

"La première chose qu'on ait faite fut de placer toutes les candidatures dans une pièce géante. On avait des douzaines de boîtes remplies de dessins ! J'ai commencé à faire un premier tri sur le critère professionnel. Je me suis dit : "Est-ce que cette personne peut travailler comme un pro ?". Juste un regard permet de déceler si un candidat est prêt ou non pour travailler dans l'industrie. Ce tri a éliminé 70% des demandes. Cela ma pris environ deux semaines.

On a noté de A à F, comme à l'école, toutes les demandes restantes et on a vite trouvé nos artistes. Mais on reçoit toujours des candidatures et la procédure est la même. On a établi des critères pour noter les artistes.

Mais ça a été très positif. 50% des gens qui bossent ici sont passés par le système des candidatures. On a eu des débutants, des pros, de tout. Mais, maintenant qu'on existe et qu'on grossit de jour en jour, de plus en plus d'artistes confirmés nous envoient des propositions. On considère alors ces canditatures par rapport aux projets que nous développons. Si l'un de nos projet peut convenir à ces artistes, alors nous les contactons. On a eu de la chance. Personne ne nous a encore dit non lorsque nous lui proposions du boulot. Les gens voient le bénéfice de travailler avec nous. Nous venons juste de recruter 5 pros qui vont venir travailler ici sur de nouveaux projets."

À propos des dessinateurs-associés...

"On en a deux en ce moment et il y en aura certainement un troisième. Quand on a dépouillé les candidatures, il y avait certaines personnes qui avaient du potentiel mais qui n'étaient pas prêtes à prendre en charge une revue tout de suite. On s'est dit qu'en les formant, on obtiendrait des résultats satisfaisants. Mark voulait amener de nouveaux talents, pas seulement passer des coups de fil pour offrir du boulot à des artsites confirmés. L'une de nos recrues, Steve McNiven, fait déjà des fill-in. Andrea DeVito est un Italien qui va aussi faire des back-up et des fill-in. On espère que ces jeunes deviendront bientôt des dessinateurs titulaires. Ce n'est pas la même chose qu'avec les frères Lai (fraîchement débarqués - ndlr). On les prépare à être les dessinateurs de demain."

À propos de la "french touch" de Mystic...

"C'était délibéré ! On a nommé certains personnages en référence à des éditeurs français qu'on connaissait (rires). Il y a plein de choses comme ça et ça colle bien. J'ai toujours aimé le style classique art-déco. Et on voulait une ambiance particulière pour *Mystic*. Spirituelle, cultivée... Située dans des années 20 futuristes. On a incorporé tous ces éléments qui représentaient la culture française, avec des noms français, etc. Tous les comics existants se passent dans des villes comme New York. Au moins, dans *Mystic*, on a un autre paysage avec des petites maisons, de la verdure. Ça change ! On a une approche "parisienne". Cela donne un goût unique au titre.

J'espère que les fans français ne seront pas trop durs avec nous (rires). Je ne pense pas qu'on ait blessé quelqu'un dans notre traitement de la culture française. Dans les prochains épisodes, on va évacuer tous les stéréotypes. Il y a du respect dans notre démarche.

À propos de la couverture de Comic Box...

"Ça tombait bien qu'on fasse une couverture pour Comic Box, ça allait bien avec *Mystic* qui est notre vision d'une France alternative. C'est drôle parce que je n'ai pas voulu mettre trop de matière et de décors dans l'arrière-plan pour qu'il y ait de la place pour le texte. J'ai pensé à mettre des symboles latins, des anges, des démons, un trèfle, mêlés au drapeau."

À propos de la méthode Brandon...

"En dessinant *Mystic*, je regarde toujours des DVD. De la SF, *Matrix* et des trucs comme ça. Récemment, j'ai été très inspiré par la *Neuvième Porte* de Roman Polanski. C'est mystique, justement, et ça se passe en Europe. Tous ces films sont une grande source d'inspiration pour mon travail. Je me suis servi de *Dune* de David Lynch également. Mais plus que tout, j'adore bosser avec des comédies stupides en fond sonore. Ça me détend un maximum. Le film qui m'a le plus inspiré ? *Un jour sans fin* d'Harlod Ramis. Je ne sais pas pourquoi ce film me parle, mais je l'adore."

Propose recueillis par
[Lise Benkemoun]

MUTANTS en pack de DOUZE

Ces temps-ci, les séries X-Men convergent enfin pour révéler, en fin d'année de la V.F., l'un de leurs plus vieux mystères. Depuis 1987, en effet, on se demande qui sont les "Douze", quel est leur rôle, etc... À l'heure où la révélation arrive à grands pas, il nous a semblé utile de faire un retour sur l'ensemble de ce mystère. Pensez : certains des lecteurs actuels n'étaient même pas nés quand ça a commencé ! Alors, au cas où vous auriez manqué le début, voici un récapitulatif des indices passés, pour mieux comprendre les épisodes du prochain trimestre...

Avant le mystère des X-Ternals, avant la question du troisième frère Summers et bien d'autres énigmes encore, les fans des *X-Men* se grattaient déjà la [illegible] à [illegible] d'une simple mention, lâchée par un robot : "les Douze". Tout ce qu'on sait d'eux, c'est que ce sont des mutants et qu'ils sont, comme leur nom l'indique, douze, appelés à jouer un rôle-clé dans l'histoire mutante. Sortis de là, depuis treize ans, les indices ont été nombreux mais parfois contradictoires. La première mention des "Douze" ne date pas d'hier et nous ramène à... *X-Factor #13-14* (1987). Dans cet épisode, Cyclope luttait contre le Master Mold (ou "Moule Initial" pour les vieux fans de V.F.), une sorte de super-sentinelle géante bien décidée à détruire celui qui était alors le leader de X-Factor et qui était, le robot le disait lui-même, "l'un des Douze". Les Douze ? Jamais entendu parler à l'époque et cette simple référence fut suffisante pour enflammer l'imagination des lecteurs. Si Cyclope était l'un des Douze, qui étaient les onze autres ? Qu'est-ce que c'était ? Une future équipe ? Un genre à part de mutants ? En fait, il semble bien qu'au début cette mention des Douze n'avait d'autre but que de préparer un éventuel crossover entre les X-Men et X-Factor (en réunissant les deux équipes telles qu'elles étaient composées à l'époque, on obtenait pratiquement la douzaine). Pour corroborer cette idée, dans *Uncanny X-Men #208*, le robot Nimrod (une sentinelle venue du futur) parlait "des douzes connus sous

Première mention des "12" ? Une phrase lâchée par le Master Mold...

Dans Power Pack 36, le même robot identifie Franklin comme étant le Douzième...

le nom de X-Men", présents à ce moment à Manhattan. Tout augurait donc d'un premier crossover entre X-Men et X-Factor. À l'époque, les deux groupes ne se parlaient pas : les X-Men faisaient semblant d'être morts et pensaient que les membres de X-Factor étaient vraiment ce qu'ils prétendaient être à la TV : des chasseurs de mutants à la Ghostbusters. Devant l'intérêt que cette mention des "Douze" avait suscité, on décida cependant d'en faire quelque chose de plus large, une sorte d'histoire avec beaucoup plus d'ampleur que le "simple" crossover qui avait été envisagé (finalement, X-Men et X-Factor ne se rencontreraient vraiment que pendant Inferno).

Mais l'un des seuls (en dehors des scénaristes) à savoir ce qu'étaient les Douze restait le Master Mold, et c'est à travers lui qu'on allait en apprendre plus. Dans une de ses apparitions suivantes (*Power Pack #36*, dans *Spidey #105*), il s'en prenait ainsi à Franklin Richards (le fils de Mister Fantastic et la Femme Invisible) en affirmant que Franklin était destiné à devenir l'un des Douze, tout en en révélant un peu plus sur la nature de cet ensemble mystérieux : les "Douze" étaient censés être des individus "stratégiques" pour l'avenir de la race mutante. Dans les cases qui illustraient son propos, on entrevoyait [illegible] mais aussi un [illegible] chauve et albinos qui pouvait tout aussi bien être un Franklin adulte dans le futur que Caliban ou [illegible] X-Factor, lui aussi chauve et albinos. Franklin n'était pas n'importe lequel, en plus, puisque le titre de l'épisode l'identifiait comme le Douzième !

Le Master Mold revint dans *Uncanny X-Men* [illegible] (*Special Strange* [illegible]) pour affronter les X-Men. Si sa mission "générale" était à éliminer tous les mutants, son programme était de l'éradication des Douze, en priorité. D'où cette question : pourquoi et comment un robot construit de nos jours aurait-il la faculté de connaître à l'avance l'avenir de douze mutants déterminés ? *Uncanny X-Men #23* chez Marvel France) allait donner réponse : lors de construction du premier Master Mold, Tanya Trask (plus connue sous le nom de Mother Sanctity) avait remonté le temps à partir de l'ère d'Askani, soit quelque chose comme 1000 ans dans le futur (ou 2000, la date variant selon les épisodes et les scénaristes) et rajouté dans le programme du robot cette connaissance des Douze. Mais pourquoi le programmer pour éliminer les Douze alors que Tanya Trask elle-même est une mutante ? Rien n'est vraiment venu expliquer cette action (mais comme dans d'autres épisodes Mother Sanctity passe pour folle, elle n'a peut-être pas besoin de raison).

Un autre individu était lui aussi au courant de l'affaire des Douze . En effet, Apocalypse était, comme toujours, sur le coup, sans avoir eu besoin de rencontrer Tanya Trask. On peut supposer que son sbire Ozymandias, qui possède le don de double vue, l'avait tenu informé depuis longtemps, probablement des siècles. Quoi qu'il en soit, dans le *Manifeste d'Apocalypse* (pages rédactionnelles jointes à *X-Factor #65-66*), "Apo" faisait référence à Cyclope comme étant le Père des Douze. Deux manières de comprendre cette référence : soit il était le "père" au figuré (c'est-à-dire le rôle de mentor qu'il tient au sein des X-Men), soit il l'était au sens propre (auquel cas les onze autres auraient eu des liens familiaux avec lui). Les Douze laissant la porte ouverte à l'imagination, il y eut de temps à autre quelques contradictions : certains scénaristes faisaient mine de compter Apocalypse comme l'un des Douze, et d'autres pas. Outre Apocalypse et le Master Mold, on

... Mais finalement le dernier grand rôle de Franklin dans les affaires mutantes remonte à Onslaught. Il ne sera bizarrement pas le 12ème de la bande !

découvre ces temps-ci qu'une autre personne "savait" pour les Douze : Destinée, la défunte complice de Mystique, avait de longue date "légué" la liste des Douze (révélée dans *Uncanny X-Men* #376). "Oubliée" la dimension politique de la chose qui laissait penser que les Douze seraient en quelque sorte les guides de la révolution mutante, comme le Master Mold semblait le croire. Oublié le rôle de "Père" des Douze qu'était censé jouer Cyclope dans le Manifeste d'Apocalypse : sans casser le suspense, il y a cependant des mutants dans la liste dont Cyclope ne peut très certainement pas passer pour le "Père", que ce soit parce qu'ils n'ont aucun lien filial avec lui, parce qu'ils ne partagent aucun de ses idéaux… Ou parce qu'ils sont bien plus vieux que lui… Comment Scott pourrait-il être le "Père" des autres dans ces conditions ?

Parmi tous les mutants lâchés dans la nature, lequel sera décisif pour l'avenir ?

Une autre incohérence : la résolution des Douze, qui se prépare ces temps-ci en France, démontre qu'Apocalypse a manipulé un certain nombre de mutants pour les amener précisément là où il le voulait… Or, s'il avait prévu depuis longtemps de manipuler les "12", on peut se demander à quoi avaient servi les fois précédentes où il a essayé d'exterminer les X-Men. Est-ce qu'il faisait seulement semblant, sachant que la vraie bataille viendrait après ? Comme toutes les histoires de révision rétro-active, celle-ci a une part d'ombre et de contradiction. La référence de Power Pack à un mutant albinos pourrait presque s'expliquer dans la mesure où Caliban est, dans les épisodes actuels, l'un des émissaires d'Apocalypse et joue un rôle latéral dans cette aventure. Mais l'albinos de Power Pack avait un look très distinctif (avec des tatouages) qui n'est pas celui de Caliban.

À ces zones troubles vient s'en ajouter une autre, censée être l'explication de ces contradictions : les scénaristes et éditeurs des séries "X", en 1999 (date de la sortie de la saga aux USA), ont tout bonnement eu la flemme de relire 13 ans de série avant d'être sûrs qu'ils étaient dans la continuité (la "tricherie" va même jusqu'à utiliser un treizième mutant pour centraliser les pouvoirs de la douzaine). Du coup, la liste finale des Douze n'a pas grand chose à voir avec les allusions faites dans les années 80. Par exemple, autant le dire tout de suite, Franklin Richards n'est pas de la fête. L'explication ? Master Mold est après tout un robot qui a été détruit plusieurs fois et la théorie (un peu facile) de Marvel est de dire qu'il a souffert de dysfonctionnements et que sa liste des Douze n'était pas conforme ! Une disparité qui aurait pu s'expliquer autrement, à la fois au figuré comme au propre : en 1987, personne n'avait jamais entendu parler de voyageurs temporels comme Cable, Bishop ou X-Man, qui ont depuis eu le temps d'intervenir maintes fois sur la continuité. Il serait donc plausible qu'une liste provenant d'un futur alternatif soit rendue obsolète, quand d'autres voyageurs déboulent à travers l'espace-temps avec la grâce d'un éléphant dans un magasin de porcelaine et changent le cours "normal" des événements.

Ce sont les lecteurs et le temps qui diront si les Douze resteront un des "classiques" des *X-Men*. On se souviendra que le premier du genre "Mutant Massacre", avait perdu tout effet quelques années plus tard (les Morlocks sont revenus et Archangel a retrouvé ses vraies ailes). À un moment, on aurait pu croire que le Massacre n'avait servi à rien… Puis, finalement, avec la révélation du secret de Gambit, c'est redevenu un moment d'envergure. Quoi qu'il en soit, les Douze restent un chapitre important de la vie des X-Men. Un événement, sans aucun doute, qu'aucun X-Fan ne pourra manquer. Espérons simplement que la longueur de cette énigme ne fera pas école. On aimerait bien ne pas attendre treize ans de plus pour la découverte du vaccin anti-Legacy ou pour la révélation du frère Summers inconnu !

[Xavier Fournier]

Apocalypse prépare son coup depuis des millénaires. Mais fera-t-il partie des Douze ? Sera-t-il leur maître ou leur victime ? À vous de lire...

HOME OBJETS

NOUVEAUTES BUFFY

La coqueluche des samedis soirs d'M6 n'en a pas terminé avec les produits dérivés. Noël approche et une nouvelle vague s'apprête à entrer dans les chaumières. Au menu : les figurines Buffy series II de chez Moore Action et une statue en résine peinte de chez Varner studios. Les figurines sont au nombre de trois (deux autres, une Cordelia et une Xander seront produites en 2001) : une nouvelle Buffy aux cheveux longs, Giles, et Oz. Ces produits respirent la qualité chère à Clayburn Moore. Les puristes pourront comparer la figurine de Oz (Seth Green) à celle de Scott Evil (Austin Powers) basée sur le même acteur. La statue est issue des mêmes ateliers que celle d'Angel produite en début d'année. Là encore, c'est une franche réussite qui mesure environ 25 cm.

Editeur : M.A.C/Varner - **Disponibilité :** Janvier 2001 - **Prix :** 800 Frs (statue) ; 130 Frs (figurines).

TEE SHIRT GRAPHITTI

Graphitti ne se lasse pas des T-shirts, même en hiver. La livraison de décembre comprend deux "old school", un vrai et un faux. Le Justice League logo reproduit l'emblème de la JLA d'antan. Quant à l'autre T-shirt, il met en scène Sentry, le nouveau-ancien personnage (vous comprendrez bientôt pourquoi...) de Paul Jenkins et Jae Lee.

Editeur : Graphitti/Marvel - **Disponibilité :** Décembre 2000
Prix : 160 Frs env.

ARRÊT SUR COMIC-SHOP

Ce mois-ci, Julien vous dira comment concilier comics et manga...

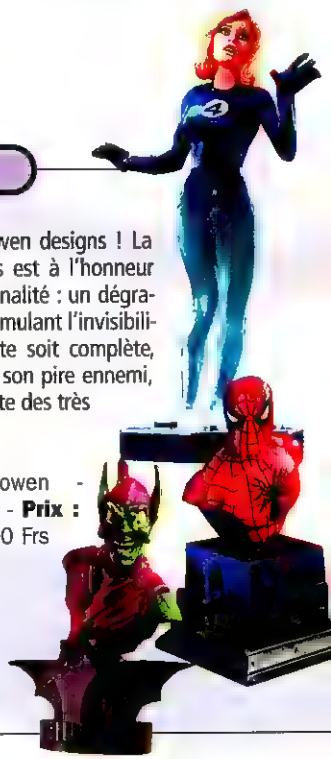
pour les VF :
- Authority, Inhumains (M. Knights), Avengers Forever et Batman Paix sur Terre
pour les VO :
- JLA, X-Men the Hidden Years, Witchblade Destiny's child

- Matrix, Spawn serie 17,
- tous les Movie Maniacs

Kevin smith (Dardevil), Paul Jenkins et Garth Ennis.

Comics : *X-Men et X-Men Universe (VF), Rising Stars (VF), Tellos (VF), Fathom (VO), Aria (VO)*
Jouets : *Matrix et les maquettes d'Evangelion*

STATUES MARVEL



Encore du nouveau chez Bowen designs ! La plus sexy des 4 Fantastiques est à l'honneur avec la statue ci-contre. Originalité : un dégradé de peinture sur la résine simulant l'invisibilité ! Et puis, pour que la fête soit complète, Bowen ajoute Spider-Man et son pire ennemi, le Boufon Vert, à la longue liste des très populaires mini-bustes.

Editeur : Marvel/Bowen - **Disponibilité :** Janvier 2001 - **Prix :** 450 Frs (mini-busters) ; 1800 Frs (statue).

FIGURINES ORION/DARKSEID

Grande nouveauté chez DC Direct ! Les figurines s'animent. En effet, dans ce coffret, Orion et son père Darkseid, des New Gods, font les gros yeux : ceux d'Orion deviennent blancs et ceux de Darkseid luisent. Cette petie gâterie a, hélas, un prix trop élevé.

Editeur : DC Direct - **Disponibilité :** Avril 2001 - **Prix :** 400 Frs

PACK MARVEL GREATEST MOMENTS

Toy Biz nous avait donné l'an dernier quelques packs siglés "greatest Moments" assez oubliables. Fort du succès public et critique de ses figurines X-Men, l'éditeur remet le couvert avec des packs mieux finis : Spider-Man/Bouffon Vert et Thanos/Adam Warlock. Ces deux produits sont édités sous la bannière "Previews Exclusive" et sont donc disponibles en quantités limitées.

Editeur : Toy biz - **Disponibilité :** Décembre 2000 - **Prix :** 120 Frs pièce.

THE SPIRIT STATUE

Après la figurine Graphitti, voici la statue du justicier de Will Eisner, confiée aux bons soins de William Paquet, le sculpteur maison. Magnifiquement détaillée. elle ravira les amateurs d'objets des années 30 et les autres. Seul son prix, comme souvent chez DC, la cantonne à un public restreint.

Editeur : DC Direct
Disponibilité : Mars 2001
Prix : 1900 Frs env.

Où Trouver ces Objets?

>Abyss Jpc
1 bis Rue Royale
45000 Orléans

>Abyss Jpc
19 Rue des Teinturiers
14000 Caen

>Au Paradoxe Perdu
3 Place Grenus
1201 Genève
Suisse

>BD Fix
Centre Commercial
73000 Bassens

>BD Store
- nouveau -
10 Cours Julien
13006 Marseille

>Futur Composé
22 Rue Bouillon
29200 Brest

>Gaël
1 Rue Dante
75005 Paris

>Japanim
6 Rue de Turenne
56100 Lorient

>Librairie d'Images
84 Bd St Germain
75005 Paris

>Mirages Sarl
15 Rue Montbauron
78000 Versailles

>Pulp's
82 Bd St Germain
75005 Paris

>Story BD
13 Rue Du Château
44000 Nantes

>Super Fiction
55 Rue Baudrière
49100 Angers

Le Choc d

TEXTE : ANTOINE MAUREL - DESSINS/COULEURS : STEPHANE LOUIS / PHONG-VU

Taxer nos deux concurrentes de "glaciales" ne semblerait pas de trop, au vu de leurs origines. Et pourtant, tout en elles, de leur tempérament de feu à leurs formes volcaniques, semble démentir ce cliché. D'ailleurs, vous allez voir, ces deux Russes ont une façon bien particulière de "briser la glace".

VENUES DU FROID

Aux origines, Natasha Romanova est un pur produit de la psychose qui s'est emparée des États-Unis durant la guerre froide. Après la "chasse aux sorcières" lancée par Arthur MacCarthy en 1954, tout le pays croyait être cerné par des espions communistes de tout poil. Il était normal que les comics répercutent cette peur en créant la Veuve Noire, une danseuse étoile, héritière d'une grande dynastie, rentrée au KGB après la mort de son mari Alexi Shostakov, le premier Red Guardian (une sorte de Captain America soviétique). Fut-ce pour tromper l'ennui ou pour y noyer sa peine ? Nul le sait, la belle espionne étant assez avare de révélations sur sa personne. Envoyée sur le sol américain afin de percer les secrets de Tony Stark (bien plus intéressants, il est vrai, que ceux du gouvernement), elle finira par tomber amoureuse de sa cible, renonçant alors à son rôle de mata-hari pour devenir une héroïne bien américaine (et vive la propagande !). Elle s'est tellement bien intégrée au modèle de son pays d'accueil qu'elle a fini par intégrer les Vengeurs. Elle a même dirigé l'équipe la plus populaire de la planète pendant un temps - rassurez-vous, ces événements intervinrent après la "perestroïka" - mais elle a vite passé le relais. Depuis, elle est free-lance, donc potentiellement dangereuse. Le dossier d'Adrenalynn est, pour sa part, beaucoup moins fourni. Elle est un pur produit du KGB, le fruit d'expériences menées sur des hamsters afin de transformer les petites bébêtes en machines à tuer. Ayant décidé de passer à la vitesse supérieure, leur choix se porta sur une humaine qu'il transformèrent en cyborg, lui implantant carrément un microprocesseur dans le cerveau. À ses débuts, elle fut kidnappée par la mafia japonaise qui exécuta froidement Yuri, son créateur. Elle est parvenue à se faire la belle mais,

Titans

Adrenalynn vs. Black Widow

depuis, sa vie est un combat permanent pour échapper à son statut de "robot du KGB" et retrouver une vie normale d'adolescente.

L'ESPIONNE QUI M'AIMAIT... BIEN.

Il n'est pas bien difficile d'imaginer une rencontre entre nos deux espionnes : Miss Romanova se sent toujours obligée de surveiller ses anciens employeurs. De plus, elle doit être sur ses gardes vis-à-vis du KGB depuis l'apparition d'une nouvelle Veuve Noire (voir la mini- série *Marvel Knights*). Aussi, lorsqu'elle a appris l'existence d'Adrenalynn, son envie de constater par elle-même la réalité du projet a dû être plus forte que tout. Et elle n'a pas dû être déçue par l'accueil dudit projet : Adrenalynn partage son cerveau avec un processeur qu'elle appelle, à juste titre, "BOSS" et, hormis cette "schizophrénie informatique", elle n'a rien de spécial. Sauf si ses patrons activent le programme qui envoie en elle une rage insatiable. Son désir de tuer dépasse alors toute autre émotion et toutes les parties cybernétiques de son corps (elle n'a pas que le cerveau de robotisé) s'activent afin de satisfaire cette pulsion meurtrière. Mais bon, la Tasha est une sérieuse cliente qui, si elle n'est qu'une simple humaine, n'en est pas moins rompue aux arts martiaux. Sa souplesse de danseuse devrait lui permettre d'esquiver pendant un moment les "tirs ajustés par ordinateur" de Lynn, juste assez longtemps pour la court-circuiter avec un des dards électromagnétiques qui lui ont valu son surnom. Une fois les choses calmées, la relation entre nos deux amies pourrait prendre un tout autre tour. En fait, il y a fort à parier que Black Widow prendrait la jeune fille sous son aile, afin de faire d'elle une espionne accomplie. Ce serait assez logique : Natasha a toujours eu, quoi qu'elle en pense, la fibre maternelle. Il n'y a qu'à voir la façon dont elle avait tenté de ramener les Thunderbolts les plus innocents (Songbird et Mach-1) sur le droit chemin en les comparant aux Vengeurs seconde version (*Thunderbolts #9*), leur montrant qu'une rédemption, même tardive, valait mieux que rien. D'ailleurs, il y a un peu de cela chez la Veuve Noire : elle est arrivée en ennemie sur le sol américain et sa nature réservée la rend très difficile à cerner. Aussi, essaie-t-elle de prouver par les faits qu'elle n'est plus à craindre. D'où le leadership d'équipes diverses (Vengeurs, Force Works) en guise de rédemption. Nul doute qu'elle pourrait voir en Adrenalynn un successeur digne de son nom : l'adolescente est parfaitement normale, jusqu'à ce que son processeur vienne la déchaîner, donc absolument impossible à repérer. Avec l'aide de Tony Stark à la robotique, ne serait-elle pas la mieux placée pour enseigner à cette jeune recrue l'indépendance, ainsi que l'art de l'infiltration ? En tout cas, une chose est sûre : jusqu'à nouvel ordre, la Veuve Noire reste le fleuron des anciens du KGB.

VAINQUEUR PROBABLE

Black Widow

Le mois prochain

Orion

VS

Le Bouffon Vert

Qui sera le roi du ciel sur ses ailes volantes ? Votez TRÈS nombreux* !

*par courrier ou sur le net : www.comicbox.com

Black Widow
Nom : Natasha Romanov
Yeux : vert
But dans la vie : Qui peut le dire ?
Première apparition : Tales of Suspens #52

TABLEAU D'HONNEUR

61% auraient vu Adrenalynn gagner

• L'espionne russe remise au goût du jour a besoin d' un nouveau grille pain ! Maxine Manchester n' étant pas libre, elle va se rabattre sur adrenalynn et pour ça elle va appeler à la rescousse ses nombreux petits amis (Hawkeye et Daredevil en tête)... Adrenalynn etant seule, elle devra sacrifier un rein pour assouvir l'envie de pain grillé de Natacha ! Vive les filles de l'Est ! "david duhamel" <max.faraday@free.fr>

• Je vote pour Adrenalynn que je connais pas mais qui est beaucoup plus sexy que Black Widow. double M

• C'est pas parce qu'elle a un costume à la Matrix que Black Widow a la capacité du "time bullet"... Ce qui fait qu'elle va se prendre toutes les bastos d'Adrenalynn en pleine gueule ! Hyperpotam.

Adrenalynn
Nom : Adrenalynn
Yeux : bleu
But dans la vie : Retrouver un peu de normalité
Première apparition : The Tenth

NÉ SOUS LA BONNE ETOILE

INTERVIEW

Chris Gossett : scénariste et dessinateur

Red Star est l'un des succès surprise de chez Image cette année. Christian Gossett n'est pas encore une star des comics, et son nom ne vous dit peut-être rien, mais surveillez-le de près. C'est lui qui a créé le double sabre laser qu'utilise Darth Maul dans Star Wars et sa série sur la Russie communiste, The Red Star, vient de faire un démarrage en trombe aux USA. Rencontre avec un passionné plein de culture.

Comic Box : Tout d'abord, comment avez-vous débuté dans les comics ?

Chris Gossett : Un peu par hasard. J'avais envoyé quelques propositions, mais après un seul épisode de *Superman*, j'avais décidé d'arrêter pour travailler dans les jeux vidéos, parce qu'on y est bien mieux payé ! (rires) Et que je sentais que le marché n'allait pas très bien. C'était intéressant mais un peu "corporate"... Ce qui était bien, en revanche, c'est que j'ai appris la 3D qui me sert beaucoup aujourd'hui. J'ai également fait le scénario d'*Apocalypse* avec Bruce Willis. Puis Dark Horse m'a contacté pendant que j'étais chez Activision pour me proposer *Star Wars* et j'ai tout de même travaillé pour eux de 1993 à 1998. J'avais 23 ans, j'étais naïf, c'était la grande illusion ! (en français dans le texte)

C.B. : On dit que c'est vous qui avez inventé le double sabre laser que l'on voit dans "La menace fantôme" (Episode One)...

C.G.: On peut le dire, en effet ! Son prototype en tout cas. Voilà comment ça s'est passé. Depuis toujours, je suis fondu de culture japonaise en général. Et j'adore tout particulièrement Akira Kurosawa. J'avais envie de mettre une petite touche de ce genre dans ma série, et je pensais que le sabre laser des Jedi se rapprochait beaucoup du katana. J'ai donc proposé d'en tirer un personnage à part entière, Exar-Kun, et pour cela de transformer l'arme en un double sabre laser dans ma série. Mais il fallait que le département licensing de Lucasfilms approuve le concept. C'est l'Inquisition, là-bas ! (rires) J'ai donc envoyé mes dessins et ils les ont approuvés (ils m'ont quand même demandé de mettre plus de vêtements à mon personnage... Et, de rage, j'en ai fait un musulman ultra-couvert !). Bref, j'ai gardé les deux memos d'approbation que Lucas m'avait faxés et le temps est passé. Jusqu'à ce que je voie le film et que je me dise que, vu l'importance de cet accessoire dedans, j'aurais bien aimé être crédité pour le prototype ! Je contacte donc *Wired magazine* et je leur raconte l'histoire. Ils me demandent des preuves, je leur envoie tout, et ils publient un article sur cette affaire. Si bien que Lucas est obligé de confirmer mes dires, même s'ils le font du bout des lèvres... Ce qui me suffisait. Je n'ai jamais eu l'intention d'attaquer Lucas ou de leur demander de l'argent pour cela. Je voulais juste être crédité. C'est une question de respect, un truc d'artiste...

La femme en rouge, un être mystique qui recueille les "morts pour la Patrie".

C.B. : Il s'est passé d'autres choses importantes sur vos Star Wars ?

C.G.: Pas vraiment. On s'est pas mal disputé en cinq ans. (rires) Par exemple, la première fois, j'étais censé faire 12 épisodes. Au bout du cinquième, ils m'avaient tellement énervé que je suis parti. Dark Horse me rappelle alors pour me dire que les lecteurs me réclament. Je réponds que je ne reviens qu'à la condition de pouvoir faire *Seven Jedi*, une histoire inspirée des *Sept Samouraï*. Et je pensais que ça s'arrêterait là mais, à ma grande surprise, Lucasfilms a dit oui, alors je l'ai fait !

C.B. : Vous étiez un fan de Star Wars à la base, tout de même, pour accepter toutes ces contraintes...

C.G. : Oui, vraiment. Et aussi un fan de George Lucas. Même si je trouve, à ce titre, que le dernier film s'éloigne trop des racines de la trilogie à mon goût. Il y a de bons moments, mais dans l'ensemble... c'est moyen. C'est marrant parce qu'avant la sortie du film, je rêvais la nuit de *Star Wars* et je me voyais trouver que le film était mauvais ! Bref, malgré les contraintes dont on a parlé, je suis également très reconnaissant envers *Star Wars* et envers Dark Horse parce que lorsque j'ai quitté la série, elle était populaire, et moi j'étais devenu un vrai profesionnel.

C.B. : À ce moment-là, vous décidez donc de publier Red Star, votre propre série, c'est ça ?

C.G. : Pas vraiment. J'avais ce projet depuis long-

Croquis préparatif pour Red Star

temps. Car quand j'étais petit, contrairement à beaucoup d'Américains, mon père, comme je l'ai déjà dit, nous parlait beaucoup de la Russie. Et contrairement à beaucoup d'Américains, il nous expliquait que les plus grandes victimes du communisme avaient été les Russes eux-mêmes.

C.B. : Vous avez fait des recherches pour écrire le scénario ?
C.G. : Oh que oui ! J'ai fait six années de recherches sérieuses, parce que j'avais vraiment un souci d'authenticité. J'ai commencé par lire Marx parce qu'on ne comprend rien à l'histoire de la Russie sans étudier le communisme. Puis j'ai lu Soljenitsine, Gogol, Tchekhov, quasiment toute la littérature russe. Mon voeu était de donner vie à un véritable poster de propagande.

C.B. : Comment en êtes-vous arrivé à publier Red Star chez Image ?
C.G.: J'ai d'abord proposé le projet à Dark Horse, puisque je les connaissais, mais après six années de recherches, je voulais le meilleur deal possible ou pas de deal du tout. Ce qu'ils me proposaient ne me convenait pas. J'ai donc cherché quelques investisseurs pour éditer moi-même le titre. C'était risqué, mais bon... Ensuite le contrat avec Image s'est fait naturellement, et j'étais ravi parce que c'était mes héros !

C.B. : N'y avait-il pas un brin de provocation de votre part à consacrer un comic-book américain à la Russie communiste ?
C.G. : (rires) Je ne l'ai pas fait pour choquer, mais je savais que ce serait le cas... Et puis l'étoile rouge est un symbole plus ancien qu'on ne croit.

C.B. : Pourquoi avoir choisi la 3D, sachant que la majorité des comics faits ainsi ne sont pas très réussis ?
C.G. : J'aime la 3D et je trouve que c'est un procédé qui va très bien avec la cadence de production que nécessitent les comics. Les comics dont vous parlez manquaient de développement à mon avis. L'erreur qu'on fait souvent, c'est de croire que la machine va pallier un mauvais scénario en bluffant le lecteur. Ce n'est pas vrai. La technique n'est là que pour servir l'histoire. C'est ma philosophie, en tout cas. On a donc passé un certain temps au début à créer des environnements, des tanks, des avions, mais on savait qu'ensuite on pourrait les dupliquer à l'infini et gagner du temps.

C.B. : Revenons au scénario de Red Star. Que diriez-vous pour expliquer ce que vous avez voulu faire avec cette série ?
C.G. : Qu'il s'agit d'une histoire pédagogique qui a pour but de montrer qui sont les Russes en tant qu'êtres humains. Des gens qui ont répété les mêmes erreurs depuis les Mongols jusqu'au troisième millénaire ! (rires) Je rigole, mais leurs bêtises ont eu un coût humain absolument monstrueux. Ce que nous apprend Soljenitsine, d'ail-leurs. Par exemple, la Révolution d'Octobre conduite par Lénine n'a été rendue possible qu'au prix du sacrifice d'un grand nombre d'intellectuels. Ils ont défendu ces idées au péril de leur vie, si bien qu'à la fin de la Révolution, tous les artistes ou presque avaient éte tués ou emprisonnés. Je suis donc parti de cette période symbolique comme point d'ancrage au fait qu'ils reviennent comme fantômes. Des fantômes trop gênants pour que Lénine et Staline, qui sont de véritables sorciers, ne les laissent en liberté. Ils les ont donc coincés par la magie dans un monde d'où ils ne peuvent pas sortir. Et ils utilisent l'idéal de la Révolution pour berner tout le monde. Staline, qui est le plus pourri des deux, a même fait mettre Lénine en prison. Ainsi, il détient le pouvoir absolu ! D'autant plus qu'il a la faculté de voir à la fois les morts et les vivants. Jusqu'au jour où les machines qu'il utilisait pour coincer les âmes ont des ratés et que celles-ci commencent à s'échapper... Ce qui a forcément des répercussions dans le monde des vivants.

C.B. : On s'arrête ! Vous n'avez pas peur de gâcher le suspense aux lecteurs ?
C.G. : Non, mais je suis intarissable sur ce sujet. N'oubliez pas qu'il s'agit d'une saga épique ! Bref, les fantômes mettent en garde les vivants, l'étoile rouge est le symbole de la mère patrie qui va tout faire pour protéger ses enfants, il y a un horrible méchant, trois âmes démoniaques qui forment le KGB, etc. Et j'espère bien avoir le loisir d'en rajouter ! Pour l'instant, on est sur un planning de sortie toutes les six semaines. On a sorti les numéros 1 et 2 l'été dernier et ça a très bien marché. Le #4, prévu pour novembre, risque de paraître un peu en retard... Pourtant, on travaille avec deux épisodes d'avance à cause de la 3D. Au passage, je voudrais

dire que sur le marché américain, la concurrence est énorme. Donc, on fait tous une course à l'innovation. Et quand on vise la qualité, il faut avoir des gens qui sont prêts à vivre constamment sous pression, à travailler vite, et à se battre pour imposer une nouvelle vision. Et dans cette bataille, j'ai notamment un soldat qui est toujours prêt à combattre la médiocrité, c'est mon coloriste, Snakebite. Il apporte vraiment une touche supplémentaire à mon travail. On travaille de façon très proche, et quand j'arrive à trouver le temps d'aller m'asseoir avec lui au studio, et d'ouvrir les fichiers, c'est toujours une expérience intéressante. Il m'a souvent épaté, mais je ne pense pas me tromper en disant que nos meilleures collaborations sont à venir. En règle générale, d'ailleurs, on est une équipe très unie, et je peux compter sur chacun, c'est important.

C.B. : Vous parlez un peu francais, et sans trop d'accent qui plus est. Comment ça se fait ?

C.G. : J'ai un très bon ami canadien qui m'apprenait du vocabulaire pendant qu'on faisait du hockey, en plus de mon ex-femme et de bons amis que j'en profite pour saluer : coucou les Bazin, bonjour à Ariane, Claude, Pierre, Jean-baptiste, Alexandre, etc. Et puis ça me plaît, surtout. La France, c'est magnifique.

Entretien réalisé par
[Lise Benkemoun]

INITIATIVE COMICS

pages réalisées par Lise Benkemoun - Antoine Maurel - PV

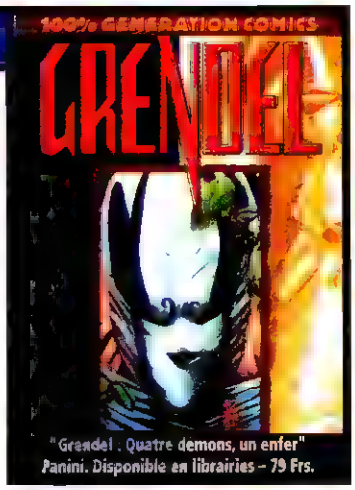
Dr. Moore et Mr. Jack

From Hell. Delcourt. Disponible en librairies. 295 Frs.

> Même si ça n'a rien d'officiel, il semblerait décidément que ce mois soit placé sous le signe d'Alan Moore. Après les nouveaux Semic Books consacrés à sa ligne de comics "ABC", c'est au tour de Delcourt de nous proposer une somptueuse réédition de *From Hell*, l'une de ses œuvres majeures. Au fil de cet énorme volume (plus de 500 pages), le scénariste nous emmène dans le Londres victorien de la fin du XIXème siècle sur les traces de Jack l'Éventreur. Cet ouvrage a bien entendu bénéficié d'une documentation colossale. Moore a su saisir l'esprit d'une époque, nous retranscrire fidèlement la société dans laquelle évoluait le célèbre assassin. On croise Oscar Wilde ou Robert Louis Stevenson au détour des pages ; on assiste à la conception in utero du fœtus qui deviendra Adolf Hitler. Et par-dessus les vérités historiques viennent se greffer les obsessions satanistes du scénariste, ainsi qu'une analyse psychologique très fine du parcours de ce médecin devenu un criminel de légende, d'abord par devoir puis à cause d'une vision. Eddie Campbell, le dessinateur, n'est pas étranger à cette réussite. Ses crayonnés en noir et blanc restituent à merveille l'atmosphère chaotique, l'horreur et la tension sexuelle émanant du lieu. Nul mystère à ce que ce comic-book n'ait pas laissé les producteurs de cinéma indifférents : *From Hell* sera tourné à Londres cet été, avec Johnny Depp. À découvrir d'urgence.

Une alternative réussie !

> La collection "Marvel 100%" s'agrandit ! En effet, Panini a ouvert les portes de son label albums aux séries "Génération Comics" (c'est-à-dire les titres hors Marvel US). Comme d'habitude, ils modifient un peu le principe de la réédition, puisqu'ils publient de l'inédit, mais on ne va pas s'en plaindre, tant le format sied bien à ces comics à l'histoire plus "graphique" que la plupart des séries Marvel. *Grendel : Quatre démons, un enfer*, est une saga qui est en fait une saga alternative à *Grendel*. Ce héros, relativement inconnu sous nos latitudes, est un peu une sorte de Batman à la sauce ninja : un gamin prodige qui s'est tourné vers les arts martiaux pour compenser sa créativité frustrée. Il fonde un empire financier et lutte contre le crime sous le masque de Grendel. Plus tard, d'autres reprendront le flambeau, animés par sa flamme. C'est le principe de base de cette saga qui se déroule au XXIème siècle, après une guerre nucléaire. Le culte de Grendel s'est transformé en un ordre religieux de lutte anti-criminelle, connaissant des déviances d'un bout à l'autre du globe. Ainsi, cette jeune Grendel venue d'Écosse pour récupérer une œuvre d'art unique au monde sera fort surprise par ses pairs de la Nouvelle-Orléans, une bande de psychopathes sans foi ni loi. Là, viennent se greffer des complots de vampires et les tribulations d'un ex-Grendel devenu fou après la perte de sa femme... Au jeu. Au milieu de cette mêlée impressionnante, un détective de Milwaukee aux bras d'acier et son compagnon Calhoun, un Grendel solitaire ressemblant au Joker. Le graphisme, simple mais colorisé très efficacement, sert à merveille ce chassé-croisé diabolique, ce qui donne un ton nouveau et intéressant à l'ensemble. À quand la suite ?



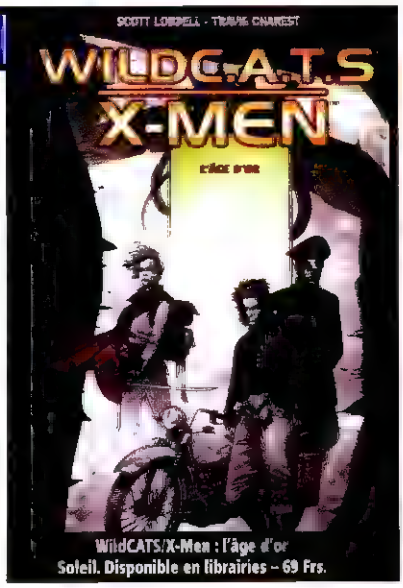
"Grendel : Quatre démons, un enfer" Panini. Disponible en librairies - 79 Frs.

Mon bocal est trop petit...

Le jour où j'ai échangé mon père contre deux poissons rouges. Delcourt. 79 Frs.

> À vue de nez, c'est un livre pour enfants. Mais une BD signée Neil Gaiman et Dave Mc Kean, ça mérite qu'on y regarde de plus près, non ? Intitulée *Le jour où j'ai échangé mon père contre deux poissons rouges* et dessinée dans un style déstructuré qui rappelle un peu les films de Tim Burton, c'est effectivement une histoire pour enfants, mais dans un style loufoque que l'on peut aisément prendre au second degré. Car échanger son père contre deux poissons rouges, un masque de gorille, un lapin, etc. et devoir aller le récupérer à l'autre bout de la ville dans un enclos, ça n'arrive pas tous les jours ! Plein d'imagination, un bouquin totalement à part dans votre collection. De temps en temps, ça fait du bien de s'ouvrir l'esprit à d'autres choses, non ?

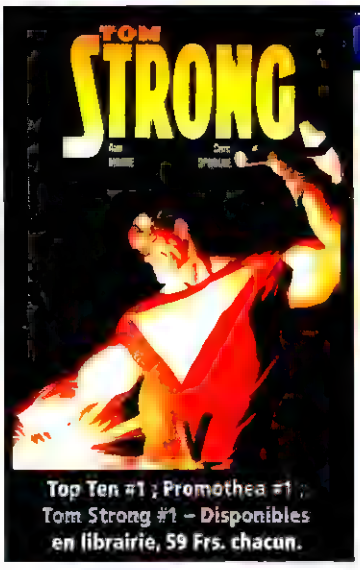
Duo gagnant-format idéal



WildCATS/X-Men : l'âge d'or
Soleil. Disponible en librairies – 69 Frs.

> Lorsqu'il était paru il y a trois ans, le one-shot *WildCATS/X-Men : l'âge d'or* s'était tout de suite rangé dans la catégorie des comics inclassables. Intégralement colorisé en ton sépia et bleuté (une franche réussite), il révélait au monde l'immense talent de Travis Charest. Côté scénario, c'est du cousu main : Scott Lobdell, qui sortait de cinq années d'aventures mutantes, ramène Wolverine au tout début de sa carrière… Pendant la seconde Guerre Mondiale. Il y croise une autre personnalité sur qui le temps ne laisse point de traces : Zælot, la guerrière aux cheveux platine des WildCATS. Ce crossover, Marvel et Wildstorm l'avaient voulu utile. Comprenez qu'il ne soit pas qu'un énième combat sans intérêt. Et de ce point de vue, c'est parfaitement réussi. On apprend que Wolvie avait déjà une expérience "griffue" avant d'avoir reçu son adamantium. Et Zælot rencontre pour la première fois un des futurs ennemis mortels des CATS : Kenyan. Premier volet d'une trilogie de rencontres entre les deux équipes (X-Men/WildCats), *L'âge d'or* fait partie de ces œuvres qui ne se démodent pas. Sa réédition en grand format (c'est désormais la marque de fabrique des comics estampillés Soleil) renforce le côté classieux du comic-book. Si vous devez faire lire de la BD US à des profanes, tentez votre chance avec cet album. L'histoire étant placée hors du contexte habituel des personnages, on se glisse dans le récit sans problème.

A…B…Semic Books



Top Ten #1 ; Promothea #1 ;
Tom Strong #1 – Disponibles
en librairie, 59 Frs. chacun.

> Pour sa troisième vague de rééditions cartonnées, l'éditeur Semic a choisi de mettre Alan Moore à l'honneur, en publiant trois des séries de sa ligne America's Best Comics, créée l'année dernière. Si nous connaissons Moore pour ses œuvres majeures (*V for Vendetta* ou *Watchmen*), ses travaux plus "classiques" restent peu connus. Les trois séries qui nous sont ici proposées sont différentes, tout d'abord parce qu'elles se déroulent dans une version alternative de notre Terre, alors que l'auteur s'ancre habituellement dans la réalité la plus concrète. Ainsi, *Top Ten* relate la vie sur une Terre où tous les êtres ont été dotés de pouvoirs spéciaux et où extraterrestres et humains cohabitent sans trop de problèmes… apparemment. Si ce n'est que la plupart ont un pouvoir inutile qu'ils vivent comme un handicap et que les monstres n'ont jamais été réellement intégrés au modèle de départ, ce qui les pousse à la violence pour se faire reconnaître. Et au milieu de tout ça, les "dix meilleurs", un bataillon de police mené par un chien robotisé qui exploite ses pouvoirs pour la justice, même si l'attitude de certains confine parfois à la bavure. Bien vite, le vernis d'égalité garanti par le prédicat de départ se brise et nous sommes embarqués dans une enquête de stups par notre héroïne, une jeune fille qui possède un coffre à jouets dont les petits occupants mécaniques peuvent tout faire. *Promothea* est peut-être la série la plus intéressante de cet excellent lot. Moore se laisse aller à un fantasme d'auteur en nous relatant la vie d'une héroïne dont la résurrection dépend de la beauté des mots employés pour magnifier son mythe. Sophie Banks, une jeune étudiante, va voir sa vie transformée par la réincarnation de la fable en elle, au milieu de ce New York assez similaire au nôtre, avec une technologie plus avancée. Dans cette histoire, tout tient à des concepts abstraits (le monde d'origine de Promothea ne s'appelle-t-il pas Immateria ?) : c'est nouveau et c'est très bon. Enfin, *Tom Strong* est peut-être le moins profond des trois. Ce super-héros "traditionnel" qui résout les conflits par la parole plutôt que par la force constitue une assez bonne réponse aux comics dits "modernes". Pour résumer, une fournée de Semic Books indispensables aux fans de Moore… Et aux autres.

MANGA Épisode 1

Alors que *Star Wars : la Menace Fantôme* vient de sortir en vidéo, les Éditions Delcourt nous re-plongent dans l'univers des Chevaliers Jedi avec la version Manga. Mais cette fois, ce n'est pas n'importe quel mangaka qui se prête au jeu. Il s'agit de Kia Asamiya (*Dark Angel, Silent Möbius…*), qui nous livre sa vision de l'histoire. L'auteur a su retranscrire avec beaucoup de fidélité les aventures de ces héros tout en y ajoutant sa touche personnelle. Quant à la mise en scène, elle nous est racontée avec plus de dynamisme, ce qui évite aux lecteurs de s'ennuyer. Ceux qui auront apprécié le film devraient aimer ce manga. Après plus d'un an d'attente, les Éditions Tonkam nous dévoilent enfin les résultats du concours sur les anges. Au total, ce ne sont pas moins de onze histoires aux styles (comics, manga, franco-belge) et aux contenus très différents. L'une des choses que l'on pourrait reprocher à certains auteurs, c'est que l'on ressent trop vivement leurs influences graphiques (*Saint Seiya, City Hunter…*). Mais on y découvre aussi de nouveaux artistes qui, espérons le, iront loin. Chacun devrait donc y trouver son compte et passer un agréable moment.

L'homme invisible...

> Une musique années 70, un revolver, la voix chaude d'Isaac Hayes, et hop, il apparaît. Élégant, majestueux, sûr d'incarner la justice et la loi et d'être la fierté de tous les noirs américains. Lui, c'est Shaft, John Shaft, deuxième du nom puisqu'il s'agit là du remake d'un film de 1971. Samuel Jackson est parfaitement à l'aise dans le rôle de ce flic qui, appelé à la suite d'une agression raciste, continue d'enquêter sur l'affaire pendant plus de deux ans. Des ennemis, il en a partout. Des indics aussi, d'ailleurs, mais en dehors de sa jolie collègue, Carmen Vasquez (interprétée par Vanessa Williams, qui fut la première Miss America "afro-américaine"), il est seul et tout le monde veut sa peau ! Qui sera le plus malin à votre avis… Prenez les paris on ne va pas tout vous dire quand même !

Si le scénario en lui-même n'excède pas en qualité la plupart des épisodes de *NYPD Blues*, ou d'une bonne série de ce genre, le personnage de Shaft et l'acteur qui lui donne vie sont en revanche très sympathiques. Et malgré quelques détails too much, John Singleton, le réalisateur (*Poetic justice, Boyz'n' the hood*), a su capter l'essence et le charme de ce détective. Ça se laisse donc voir agréablement. Ce qui n'explique pas, en revanche, la présence de la figurine Shaft dans la série des Movie Maniacs III de McFarlane, aux côtés d'Edward aux mains d'argent ou de la Mouche, mais bon, comme elle est réussie, on ne va pas se plaindre ! Raison de plus pour aller voir le film et passer un moment cool avant de compléter ses étagères de toys…

SHAFT
DE : John Singleton
Sortie le 8 novembre
Cote : ⌘ ⌘ ⌘

Résultat du concours X-MEN

Voilà les réponses du concours X-Men/Universal (paru dans le hors série #2) et la liste des petits chanceux qui ont gagné :

1- Combien y a-t-il de X-Men dans l'équipe de la série ?
Neuf si l'on compte le Professeur X.

2- Quel est le nom de code de Jean Grey dans le générique ? C'est tout bêtement Jean Grey.

3- De quel personnage de comics est tiré Morph ?
C'était un peu difficile, on vous l'accorde, c'est Changeling/Mimeto.

Comme personne n'avait ces trois bonnes personnes, nous avons fait gagner ceux qui s'en rapprochaient le plus, en privilégiant les petits malins qui avaient la 3ème réponse.
Ont donc gagné une cassette vidéo X-Men : Cédric Fichaux (59), Claude Janvier (69), Cédric Asna (09), Mickael Borain (76), Florian Delhomme (75), Jean-Pierre Kranzlin (56), Bruno Vandamme (59), Jean-François Bekalarek (54), Frédéric Bouhier (33), Laurent Perez (11), Alexandre El Meguebli (95), Diane Cinca (31), Hervé Cousin (68), Sylvain Desmerger (69) et Ludovic Sarcy (70).

"Bien mais pas top !"

Sans vouloir faire de mauvais jeux de mots, la sortie de Koudelka sur Playstation avait tout d'un coup d'éclat. Infogrammes nous promettait un très bon jeu d'aventure en 3D, dont l'originalité était de mélanger ce genre tant galvaudé avec son proche parent, le jeu de rôle. Un pari risqué, puisque les connaisseurs savent combien la force de ces "jeux de société" d'un type un peu spécial tient au nombre impressionnant de paramètres ainsi qu'au sentiment de liberté absolue qui s'en dégage. Autant le dire tout de suite, cette tentative est un échec. Et pourtant – l'enfer n'est-il pas pavé de bonnes intentions ? – ce ne sont pas les idées qui manquaient. Lorsque l'on découvre que l'un des personnages a des compétences telles que "poésie" ou bien encore "connaissance approfondie des sciences", on se croit effectivement dans un vrai jeu de rôle. Le problème, c'est qu'il vous faudra être bien patient avant de pouvoir espérer tirer parti de telles qualités. En effet, ce jeu pêche par la lenteur de ses combats : en moyenne, les personnages mettent cinq secondes à réagir aux ordres (heureusement, il s'agit de combats par tours) et tout autant à frapper. Lorsque l'on sait que les combats durent souvent le temps de trois échanges de coups et qu'ils sont légion (vous vous rappelez Final Fantasy 7 ? Ici, c'est bien pire), on comprend rapidement qu'aller au bout des quatre CD relèvera plus du sacerdoce que du plaisir de jeu. C'est vraiment dommage car, par ailleurs, la réalisation n'est pas mauvaise (les cinématiques sont magnifiques) et l'histoire tient la route, même si elle n'est pas d'une originalité démentielle. Quel gâchis ! *[A.M.]*

Koudelka, sur Playstation – Infogrames. 299 Frs. environ.

Pocket Dark...

Joanna Dark, l'agent secret héroïne du jeu Perfect Dark sur Nintendo 64, nous prouve ce mois-ci qu'elle est bien une espionne confirmée puisqu'elle parvient à infiltrer tous les formats. Aussi, suite à ses premiers pas, nous la voyons débarquer sur Game Boy Color. À priori, une telle tentative était fatalement vouée à l'échec : le succès de Joanna sur Nintendo 64 tient avant toute chose à son statut de meilleur doom-like du monde, un genre impossible à restituer sur une console portable. Mais les programmeurs de Rare ont plutôt bien joué le coup puisqu'ils se sont concentrés cette fois sur le concept "espionnage" inhérent au jeu plutôt que sur l'action brute. Grand bien leur en a pris ! Vous dirigez l'agent Dark, vue en caméra aérienne, et vous devrez infiltrer moult complexes et autre camps d'entraînement dans la plus grande discrétion. En fait, Perfect Dark version Game Boy Color ressemble assez à l'adaptation de Metal Gear Solid réalisée sur le même support il y a moins d'un an. Les missions sont assez variées, et vous passerez de l'infiltration au tir à l'aide d'un fusil à lunette avec la plus grande délectation. Les graphismes sont assez fins – parfois légèrement trop : il vaut mieux avoir de bons yeux pour compenser la caméra un peu trop éloignée – et les couleurs sont très réussies. Somme toute un excellent jeu (de plus) sur la portable de Nintendo. Les fans de Joanna seront sûrement ravis de pouvoir la trimballer partout hors des limites de la 64.

[A.M.]

Perfect Dark, sur Game Boy Color - Rare. 229 Frs. environ.

BON ANNIV' aux COMIC BOXEURS

NOVEMBRE 2000

Encore une pluie d'anniversaires en ce mois de novembre pluvieux. Mais, bon heureusement que comic box vous apporte le soleil... Happy birthday a vous tous.

Thomas Allard, Fabien Barret, Benjamin Boclin, Romain Bonnard, Florian Bonnefoi, Nicolas Borgomano Nicolas Couvreux, Pablo De Costa, Pierre Davila, Arnaud De Bejarry, Sylvain Decroix, Maxime Devoitinne, Vivien Dewaele, Ulrick Erdmann, Olivier Friou, Samuel Gourjon, Julien Guerry, Hervé Humbert, Gérard Lanez, Arnaud Lecufier, Jean Lopez, Thomas Lumbreras Thierry Mallet, Julien Monier Sara Moya, Christophe Odouard, Cédric Painblanc, Pierre-Emmanuel Plessiet, Stéphanie Siou, Gael Terrancle, Franck Vedere, Pierre-Hubert Villeneuve, Philippe Vives, Siegfried Zoubiri et un très bon anniversaire également au petit scarabé préféré d'Izod, Antoine Maurel

Le web plein d'étoiles...

Avec vos cinq étoiles, les sites de ce mois-ci vous transportent au septième ciel. Retrouvez Rising Stars Planetary et visitez en vous engageant dans le monde de Jack Kirby. À vos souris

RISING STARS UNOFFICIAL WEB SITE

http://members.aol.com/_ht_a/Apocky/RISINGSTARS/

Vous avez loupé le coche *Rising Stars* et vous êtes un peu perdus... Alors faites un petit tour sur ce site qui vous mettra au parfum ! Dans Backstory, vous trouverez toute l'histoire de cette aventure. Comment elle commença et surtout pas comment elle finira ! Le tout est illustré afin de mieux se situer. La galerie de personnages est aussi fort bien faite avec une fiche signalétique de chacun. Ouf, vous soufflez, vous avez rattrapé votre retard ! Alors maintenant on se détend et on admire les illustrations proposées et on consulte les résumés des épisodes précédents ainsi que leurs belles couvertures. (En anglais)

PLANETARY

http://home.earthlink.net/~rkkman/frames/

Au mois de septembre dernier, on avait vu un petit site sur *Planetary*. En voici un nouveau très beau et très complet. Entre les images et la présentation des personnages, on trouve le résumé de tous les épisodes ainsi que les previews des prochains. Sont abordés aussi plusieurs mystères qui planent sur l'histoire et qui tentent ici d'être résolus. Quelques news et des images de jouets issus du comic-book, et le tour est joué ! (En anglais)

COVER MANIA

http://mickael.j.free.fr/noframe/index.php3

Collectionneurs fous, faites une pose sur ce site qui propose 635 couvertures de comics à ce jour ! Avec des scanners de couvertures classées par éditeur, vous avez ainsi la chance de retrouver un visuel qui vous manquait, d'imprimer une couverture particulièrement appréciée, d'en tapisser les murs de votre chambre ! Voici une belle initiative prise par Mickaël Jardet, on le félicite ! (En français)

LE ROI JACK

http://www.kingkirby.com/

C'est une légende du monde des comics qui nous a quitté en 1994 et voici un site qui lui est entièrement dédié : Jack Kirby ! Vous le connaîtrez mieux grâce à sa biographie et trouverez quelques objets qui ont fait partie de son histoire. Il y a quelques photos intéressantes prises au cours de sa vie : son mariage, ses enfants, son travail... Bien entendu, on peut y admirer ses dessins et acheter quelques souvenirs. En particulier, vous pourrez commander *Captain Victory*, une mini-série écrite par Jeremy Kurby, son petit-fils. (En anglais)

Net Shopping

http://www.t-shirtking.com/cgi-bin/quikstore.exe?product=153-00014&search=yes&detail=yes

Il est bientôt temps de penser à Noël et aux cadeaux à offrir ou à recevoir... Voici un magnifique T-shirt de Spider-Man en train de grimper sur un vertigineux building. Il coûte 16,99 $ hors frais de port, soit environ 120 frs. Bref, il en jette !

Vous ne trouvez pas que la vie manque de "mordant" ?

35 Frs*

COMIC BOX

ALAN MOORE
GARY FRANK
JAE LEE
DAVID MACK
BRUCE TIMM
DAVID FINCH
ALAN DAVIS
CHRIS PRIEST
TY TEMPLETON

les plus grands créateurs réunis dans une édition indispensable !

édition spéciale

32 PAGES DE BD
COUVERTURE MÉTAL
TIRAGE LIMITÉ
disponible en comic-shop et par souscription uniquement

VAMPIRELLA

Bon de commande À découper ou à photocopier

NOM : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal ..... Ville ..... Tel. ..... E-mail : .....

❑ Je souhaite recevoir l'édition spéciale de Vampirella au prix de 35 Frs + 10 Frs de frais de Port (soit : 45 Frs*)

Je joins mon règlement à l'ordre de **TSC - COMIC BOX,**
328 rue Saint-Jacques 75005 Paris par : Chèque bancaire ou postal

* Frais de port : pour les DOM (17 frs)
** Frais de port pour l'étranger (20 frs)

GUIDE DE LECTURE

TOUS LES COMICS DE NOVEMBRE

La BD du mois

Wicked #1 [Semic]

Souvenez-vous : il y a environ un an, dans le preview d'Avalon Comics que Comic Box vous avait proposé, il y avait des planches d'Aria et d'autres planches d'une mystérieuse série, The Wicked. C'est celle-ci qui déboule à son tour en France. Le dessin de Roy Martinez est très particulier, très noir, non sans évoquer, au niveau des masses d'ombres, un style à la John Paul Leon (Earth-X), mais lorgne par moment du côté de Simon Bisley. L'histoire ? Signée Francis Takenaga, elle ne prête pas à la gaîté : planqués dans les recoins de notre société, au fond des égouts ou dans les lits des pasteurs infidèles, les démons noyautent le monde ! Seule solution, pratiquer un exorcisme plutôt musclé, administré par un tandem de héros qui ont dû aller à la même école que Blade le chasseur de Vampire, dans sa version cinoche !

MARVEL FRANCE

X-Men#46

Kitty et Malicia tombent sur Mystique. Est-ce que la mère adoptive de Malicia a enterré la hache de guerre ou pas ? Et quels sont les derniers secrets de Destinée ? Pendant ce temps, la Generation-X chasse le dahu… Heu... Penance, échappée dans les bois. *100 pages•25 FF*

NOTE GLOBALE 14/20

Séries : X-Men#93-94, Gen X#57-58

Alan Davis fait des étincelles sur X-Men, au scénario comme aux dessins, avec le lancement de la saga des Douze. Quant à Gen X, c'est toujours le même ronron…

Fantastic Four #21

Toujours aux commandes de l'héliporteur du Shield, le Crâne Rouge fait irruption dans… Une convention de comics ? Heureusement, les Fantastiques sont de la partie ! Captain America retrouve son partenaire, le Faucon (entièrement redesigné), à temps pour lutter avec lui contre un danger néo-nazi. *52 pages•24 FF*

NOTE GLOBALE 13/20

Fantastic Four #23, Captain America #25

L'épisode des FF sert à peu de choses, à part à raccrocher les wagons après le crossover M-Tech. À partir du numéro suivant, par contre, Claremont va se déchaîner, alors c'est à surveiller. Le Faucon chez Captain, ça va rappeler bien des choses aux vieux lecteurs.

Thor #17

Qu'est-ce qui est pire qu'un Fléau ? Huit ennemis venus de la même origine ! Le crossover "Le 8ème jour" se fait sentir chez Thor. Dans *Avengers Forever*, c'est la lutte finale qui commence, avec l'arrivée d'une armée innombrable de Vengeurs de toutes les dimensions. ! *52 pages•24 FF*

NOTE GLOBALE 14/20

Séries : Thor #17, Avengers Forever #11

Les nouveaux vilains créés lors du 8ème jour ne sont pas franchement à la hauteur. Du côté d'Avengers Forever, c'est pas le moment de craquer ! Les révélations des deux derniers épisodes serviront à lancer Captain Marvel !

Iron Man #21

Iron Man aussi a droit à ses vilains échappés du "8ème jour". Mais le vrai clou de ce numéro, c'est le combat entre… Wonder Man et Vision pour les beaux yeux de Wanda, la Sorcière Rouge ! Et l'un d'entre eux ne restera pas dans l'équipe ! *52 pages•24 FF*

NOTE GLOBALE 12/20

Séries : Iron Man#22, Avengers#23

Crossover «8ème jour» : voir critique de Thor. L'épisode des Vengeurs est crucial pour comprendre tout ce qui unit (et sépare) la Vision et Wonder Man

Spider-Man #10

Spidey, le crossover du "8ème jour", suite… Rien de nouveau sous le soleil, quoi. Rencontre au sommet entre un colosse (Giant-Man), une guêpe et une araignée dans *Chapter One*. Le vrai intérêt du numéro, c'est le retour d'un Venom furibard. *100 pages•25 FF*

NOTE GLOBALE 12/20

Séries : Peter Parker#10-11, Amazing Spider-Man #11, Chapter One 11

Oui, Venom revient et il n'est pas content ! Son ingestion de Carnage ne l'a pas rendu plus aimable et Howard Mackie entreprend de lui rendre sa place de Spider-vilain plutôt que d'anti-héros, comme vu dans les dernières mini-séries.

X-Men Universe #13

Le fait que Caliban soit retourné au service d'Apocalypse rapproche Cable et X-Force. Gambit, quant à lui, fait face à… Daredevil ! X-Force (sans Cable) retrouve Solar. Hélas, on dirait bien qu'il est du côté du Club des Damnés ! Dans Mutant-X, Havok va en finir avec Madelyne… Ou le contraire. *100 pages•25 FF*

NOTE GLOBALE 14/20

Séries : Cable #74, Gambit #11, Mutant-X #12, X-Force #98

C'est le chant du Cygne pour Mutant-X, dont la traduction en français s'arrête. À noter un excellent épisode de Gambit avec Daredevil.

Marvel Knights #15

Dernier numéro ! Tandis que la Panthère Noire lutte contre Hydroman, les Inhumains se débattent dans le cosmos ! Seront-ils obligés de devenir des assassins pour gagner leur liberté ? *100 pages•30 FF*

NOTE GLOBALE 14/20

Séries : Black Panther #14, Inhumans vol 5 #2, 3 et 4

Dans la logique de sa prochaine réorganisation, Marvel France saborde les Marvel Knights en proposant la fin de la mini-série Inhumains partiellement terminée par Ladronn. Rendez-vous en 2001 pour retrouver sous une autre forme les autres séries Marvel Knights.

Wolverine #83

Wolverine se souvient d'une aventure inédite, avant ses débuts officiels : la première fois où il a porté son costume ! Fin de l'épisode solo de Dents-de-Sabre. *52 pages•24 FF*

NOTE GLOBALE 13/20

Séries : Wolverine#144, Sabretooth: Back to nature

Logan entame les réjouissances de l'anniversaire américain de sa première apparition avec un tournant inconnu, mais crucial, de sa carrière.

Marvel #42

Le "8ème jour" atteint son paroxysme et l'avenir de l'Humanité repose sur les épaules du Fléau. On est mal barré ! Fin de l'historique du Club des Damnés tandis que Captain America finit d'en découdre avec le Flag-Smasher new look. *100 pages•25FF*

NOTE GLOBALE 11/20

Séries : Juggernaut 8th Day, Captain America 1999 et X-Men : Hellfire Club 4

Franchement, le 8ème jour ne laissera pas un grand souvenir. Le seul truc, c'est que cette saga aura des conséquences pour les Vengeurs. Quant au nouveau Flag-Smasher, c'est pas ça non plus ! La fin de la mini-série Hellfire Club sauve l'honneur !

Marvel Top #21

Fin de *Heroes Reborn Doomsday*, avec le retour de la Bucky "fille" qui avait épaulé Captain America. Les Maîtres du Mal, quant à eux, pensent faire leurs preuves devant Fatalis. Il leur en coûtera ! Enfin, la réimpression de la première apparition de Fatalis ! *100 pages•33 FF*

NOTE GLOBALE 14/20

Série : Heroes Reborn : Young Allies, Masters of Evil, Doom et FF vol.1 #5

Mark Bagley (Thunderbolts) s'active sur Young Allies pour livrer l'un des chapitres les plus sympas de Doomsday. L'idée de réimprimer, fort à propos, l'apparition de Fatalis est excellente. Chapeau à Marvel France !

Spider-Man Extra #23

Alors qu'il s'aventure dans la Zone Négative, Spidey revêt un tout nouveau costume. Marrant, d'ailleurs, puisqu'en quelque sorte, un autre costume fait son retour : celui de Dusk, l'uniforme d'Identity Crisis, qui s'est trouvé un autre propriétaire. Suite, par ailleurs, des aventures passées de Spider-Man. ***100 pages•24 FF***

NOTE GLOBALE 12/20

Série : Tales of the Webspinners #13/14, Untold Tales of Spider-Man #14/15

Une revisite sympa de la zone négative et un nouveau costume qui rappelle beaucoup celui du dessin animé "Spider-Man Unlimited".

X-Men Saga #16

Les X-Men se sont séparés et ils tombent comme des mouches devant de mystérieux ennemis qui ne sont pas tout à fait des inconnus. Autre mystère : comment Gambit s'est vraiment échappé de l'Antarctique. ***100 pages•24 FF***

NOTE GLOBALE 13/20

Série : Gambit Annual 1999 et X-Men Unlimited #25

Des révélations d'énigmes qui ne sont que le calme avant la tempête. Les fans de Blacklash retrouveront avec joie Breth Booth aux dessins de X-Men Unlimited #25.

X-Men Extra #23

Charles Xavier a dissout les X-Men : qu'à cela ne tienne, une nouvelle équipe se forme, avec Nate Grey et Cable. Malheureusement, la mort d'un des autres membres semble inexorable, dans ce prélude au retour officiel d'Apocalypse... ***100 pages•24 FF***

NOTE GLOBALE 12/20

Série : Astonishing X-Men vol. 2 #1 à 3

On aime bien Brendon Peterson mais là, il s'agit de son dernier boulot pour Marvel et il n'avait plus le feu sacré. Quant au mort à la fin de l'épisode, à vous de nous dire si vous y croyez !

Génération Comics

Warlands #3

Découvrez G'Dar le Barbare, un nouveau personnage de la série, qui chasse les démons. Puis on fait un petit tour du côté du camp des ennemis, où des choses se trament. ***52 pages•24 FF***

NOTE GLOBALE 11/20

Série : Warlands #5 et 6

Les Chroniques de la Guerre de Lodoss ? Ça vous dit quelque chose ? Les studios de Pat Lee ont visiblement lu de très près ce manga. Pas bien créatif, quoi.

Conan #6

Conan + Thomas + Buscema : un cocktail classique que tout collectionneur se doit d'avoir ! ***100 pages•24 FF***

NOTE GLOBALE 12/20

Série : Savage Sword of Conan 5 et 9, Conan : the Scarlet Sword #2

Réimpressions des Conans parus il y a des lustres dans les vieux Arédit-Artima.

Semic Comics

Mystic #1

Découvrez un monde presque comme le nôtre si ce n'est qu'il est basé sur la magie plutôt que sur l'industrie. Sur Ciress, la magie, c'est le pouvoir et la belle Giselle ne s'attend pas à ce qui va lui tomber dessus ! ***68 pages•29 FF***

NOTE GLOBALE 14/20

Série : Mystic #1 & 2

Ça y est ! CrossGen est chez nous ! Découvrez vite cette nouvelle héroïne. Le premier numéro est un peu lent à démarrer, au niveau de l'histoire, mais c'est comme à la baignade, une fois qu'on est dedans, on y est bien ! En plus c'est du Peterson !

Sigil #1

C'est le grand retour du Space Opera ! Des vaisseaux spatiaux ! Des méchants lézards ! Et au milieu, Samandhal Rey, avec un tatouage sur la poitrine qui ne lui attire que des ennuis et un vaisseau... Vivant ! ***68 pages•29 FF***

NOTE GLOBALE 13/20

Série : Sigil #1 & 2

Un tantinet "japanim" par ses influences, Sigil se dispute avec Scion le titre de la série d'action de chez CrossGen. Le graphisme est un peu déconcertant au début mais l'histoire pulse !

Wicked #1

Depuis des temps immémoriaux, les Wicked, une race de démons, chassent les pauvres mortels ! Seul Nathan (en partie un Wicked lui-même) et sa plantureuse assistante nous défendent. Une intrigue noire, noire, avec des graphismes envoûtants ! ***52 pages•24 FF***

NOTE GLOBALE 12/20

Série : Wicked #1 & 2

Roy Martinez avait aidé aux dessins d'Aria. Le revoici dans ce comic-book signé Avalon, son graphisme convenant bien à l'atmosphère perchée entre les X-Files et l'Exorciste.

Authority #4

Fin de la guerre contre Albion. Jenny et ses compères n'y vont pas par 4 chemins et s'il faut détruire une partie du monde... Et bien tant pis pour les Italiens ! ***52 pages•24 FF***

NOTE GLOBALE 12/20

Série : Authority#7-8

Toujours le même cocktail entre les histoires de Warren Ellis et les dessins grandioses de Bryan Hitch. Y a pas à dire, l'excellence est une bonne habitude !

Batman Hors - Série #15

Batman/Lobo ! Qu'on se le dise, le justicier le plus cynique de Gotham et le mercenaire le plus crétin du cosmos vont droit au clash. Humour noir ultraviolent de rigueur ! Attention, ce titre fait partie de la collection Elseworlds. ***52 pages•25 FF***

NOTE GLOBALE 17/20

Série : Batman/Lobo

Elseworlds présente les aventures des héros DC dans des mondes parallèles. Ici, le scénario est d'Alan Grant (Judge Dredd) mais surtout le dessin est de Simon Bisley (Slaine, Lobo) et ça, ça ne se refuse pas !

Dirty Pair #3

Toujours aussi décolletées, les deux héroïnes s'agitent dans tous les sens sous le crayon d'Adam Warren (Gen 13) ! ***76 pages•30 FF***

NOTE GLOBALE 12/20

Série : Fatal But Not Serious #5 + le one-shot Start the Violence

C'est certes toujours sur la même lancée et ça peine un peu à se renouveler. À noter le geste de Semic qui a récupéré un segment en noir et blanc rarissime, diffusé seulement lors d'une convention américaine)

Witchblade #22

Comme si Sara n'avait pas assez de problèmes, il y a un maboule en liberté qui tue les gens en leur plantant des... Tubes de bonbons Pez dans le corps ! ***52 pages•24 FF***

NOTE GLOBALE 15/20

Série : Witchblade#42-43

Paul Jenkins oriente la série de plus en plus du côté "sérial killer/Silence des Agneaux" et moins "super-pouvoirs", mais c'est top ! Les bonbons Pez comme arme du crime... Il fallait y penser !

Gen 13 Hors-Série #11

Bob le Néanderthalien cherche toujours à échapper à la mystérieuse force militaire qui a décimé son peuple. Dans son sillage, ça flingue à tout va, histoire de savoir quelle est la race humaine dominante sur la planète. On va de révélations en révélations... ***52 pages•24 FF***

NOTE GLOBALE 13/20

Série : Kin #3-4

Inutile de dire qu'on adore Gary Frank et qu'il est au top de sa forme, mais la série ne convient cependant sûrement pas aux fans de gros combats à super-pouvoirs.

Spawn #55

Urizen arrive comme si l'Apocalypse avait pris forme humaine, tandis qu'Angela et Spawn se demandent s'ils feront face et qu'au Paradis, c'est la guerre. Sam et Twitch tâtent, quant à eux, de la sorcière. ***52 pages•24 FF***

NOTE GLOBALE 14/20

Série : Spawn #98, Sam & Twitch #10

Qui mourra ? Le compte à rebours est enclenché et on sait qu'un des personnages mourra dans le 100ème épisode. Si vous aviez abandonné Spawn, c'est le moment de vous y remettre.

Spawn Hors-Série #14

Le Spawn médiéval n'est pas doué pour une chose : se faire des amis. Cette fois-ci, c'est une chasseresse qui lui colle aux basques ! ***76 pages•30 FF***

NOTE GLOBALE 11/20

Série : Spawn Dark Ages #7-9

Dark Ages mérite toujours son nom grâce aux dessins de Liam Sharp mais, parfois, le changement d'ambiance est si particulier qu'il est dur de faire le lien avec le héros de base de McFarlane.

Pas de Buffy en novembre ? Pas de panique, il est désormais bimestriel...

Dr Psycho [SECRÈTES LATRINES]

Vous êtes-vous demandé quel est l'endroit le plus secret dans l'univers des comics ? La seule pièce que vous n'avez jamais vue dans la Batcave ou le QG des Fantastiques ? Pas compliqué : les super-héros font un blocage sur... le petit coin !

Ces derniers temps, il y a eu un changement dans le monde des comics. Un tabou a sauté. On a finalement vu des toilettes utilisées comme il se doit dans les pages de *Gate-Crasher vol.1 #3* puis de *Kin #5*. Dans *Marvel Knights*, on a pu apercevoir l'assistant de la Panthère Noire sur le trône. Auparavant, c'était l'impasse. Comme les héros des téléfilms, la plupart des super-héros (hormis dans des parodies ou des titres pour adultes, comme *Transmetropolitan*) ne s'étaient jamais rendus dans des W.C. ou, le cas échéant, ne s'y trouvaient pas pour satisfaire un besoin naturel mais pour y rencontrer un informateur qui s'y était réfugié. En quelques rares occasions, les héros s'y précipitaient, mais pour des choses qui n'avaient rien à voir. Comme Adam Strange, dans *Swamp Thing #57* (1987), lequel enfonce la porte des W.C. parce que les coordonnées de l'endroit correspondent à l'arrivée d'un faisceau cosmique qui va le téléporter sur sa planète d'adoption, Rann. Seul moyen de procéder ? Expulser l'occupant précédent, en plein effort !

Certains lisent leurs comics dans les toilettes et voici que maintenant ce sont les personnages (ici dans Black Panther) qui s'y collent, le flingue en prime !

Même ceux qui n'utilisent pas leurs W.C. de façon aussi cosmique n'ont pas vraiment pu se satisfaire : la plupart du temps, ils sont coupés en plein effort. Dans *Kin*, c'est un shérif-adjoint qui expulse non sans mal la "grosse commission" avant d'être stoppé dans son élan. Pour autant qu'elles paraissent cocasses, par rapport aux canons habituels des comics, ces situations "sur le siège" n'en sont pas moins des choses de la vie. Et si l'on comprend bien que les différents studios n'aient pas envie de représenter leurs personnages dans des situations scabreuses, il n'en demeure pas moins qu'on pourrait voir de temps en temps la Chose ou Peter Parker sortir de cette pièce "proscrite". L'aversion des héros pour les latrines va, dans une majorité des cas, jusqu'à l'absence totale de braguettes sur leurs costumes. Si le Midnighter a ce qu'il faut en "zip", les héros "classiques", comme Spider-Man ou les X-Men au grand complet, portent des pantalons désespérément dénués de fermeture-éclair. Le Surfeur d'Argent mène ce genre "d'absence" à son paroxysme : au mieux, certains dessinateurs lui dessinent un slip chromé mais d'autres le laissent dévêtu, l'occasion pour les lecteurs de se rendre compte qu'il n'est même pas "équipé" pour ce genre de besoins.

Longtemps, le trône avait été l'endroit le plus secret du monde des comics. Mais maintenant, on n'est vraiment plus tranquille nulle part !

Si l'on pousse (très loin) le raisonnement, l'absurdité de la situation aurait pourtant tendance à s'estomper. Rappelons-nous que dans la plupart des cas, il s'agit de personnages super-humains. Superman, il vous déplace des immeubles à mains nues ! Spider-Man est censé pouvoir soulever jusqu'à 10 tonnes ! Qui nous dit que les intestins de ces personnages n'ont pas eux aussi hérité d'une force proportionnelle, broyant tout au point que l'organisme pourrait tout absorber presque sans déchet, ce qui réduirait le besoin de passer aux toilettes ? D'autres héros ont des pouvoirs dérivés de leur métabolisme. On sait par exemple que Flash, pour pouvoir courir vite, a besoin d'ingurgiter des quantités de nourriture comme "combustible" . On peut penser qu'il y a là aussi peu de "pertes". La Torche Humaine, véritable fournaise vivante, brûle d'une autre manière des calories et expulse donc d'une autre manière ses déchets métaboliques. D'autres encore sont dispensés de W.C. par une raison réellement expliquée et qui ne tient pas à notre imagination : ainsi, du temps où Spider-Man avait pour costume un symbiote extraterrestre (le futur Venom), il avait été expliqué que la bestiole se nourrissait des "excédents" de son propriétaire. Finalement, le blocage sur les W.C. arriverait presque à s'expliquer. Ce qui ne résout cependant pas le cas pour les héros très humains. On ne saura jamais ce qui se passe quand Batman est pris d'une envie subite... En pleine patrouille ! Autant de raisons pour souligner que les comics, c'est pas de la... Daube !

[Xavier Fournier]

1969 FANTASK

1970 STRANGE

1995 IMAGE

2000

CROSSGEN™

semic COMICS

Mystic n°1 - 68 pages
28 FF

Sigil n°1 - 68 pages
29 FF

LE NOUVEL UNIVERS

En vente en kiosques et librairies spécialisées

Mystic™, Sigil™ & © 2000 CrossGeneration Comics, Inc. CrossGen™, CrossGen Sigil™ sont ® & © 2000 CrossGeneration Comics, Inc. - 2000 Semic S.A. pour la version française

www.hellboy-game.com www.cryo.fr

Échappé
des entrailles
de l'enfer,
créé par ceux
pour qui
destruction
fait loi...

HELLBOY

MIKE MIGNOLA'S

DOGS OF THE NIGHT

HELLBOY débarque en France pour faire justice sur PC en novembre et PlayStation en 2001.

cryo

DARK HORSE COMICS

Les albums d'Hellboy sont disponibles aux Éditions Delcourt.

PC CD

PlayStation

© 2000 Cryo - Basé sur l'œuvre originale de Mike Mignola (Dark Horse Inc.)